超级漫画技法加强版 No.1

美少女的画法

3位超人气画家亲自传授
美少女的绘画秘诀

[美少女主角篇]

魅力主角绘画技巧讲座

（日）入江泰浩/椎名见早子/小野正幸 著
程 鹤 译

辽宁科学技术出版社

超级漫画技法加强版 No.1

美少女的画法

3位超人气画家亲自传授
美少女的绘画秘诀

[美少女主角篇]

魅力主角绘画技巧讲座

（日）入江泰浩　椎名见早子　小野正幸　著
程　鹤　译

本资源仅供内部交流使用
请勿向外随意传播
并于下载24小时内删除
如果条件允许，请购买实体书
出版业的健康发展离不开您的支持

辽宁科学技术出版社
·沈阳·

Contents 目录

前　言

"超级漫画技法加强版系列"中介绍了素描的基础，人物、背景的绘画方式以及如何选用道具等一些绘制漫画及插图时所必要的知识。书中按主题分类，用简单易懂的方式为热爱漫画、希望提高绘画水平的朋友做讲解。

本书介绍的是以"美少女"为主角的人物画法。其中包含了美少女人物的素描重点及实现女孩特有气质的技巧。同时本书的三位作者还将向大家介绍人物造型及人物绘画的实践方法。对于希望提高自身画功的读者而言，这将成为一本必读之书。

Chapter. 01

10 帅气女孩的画法

入江泰浩 Yasuhiro Irie

Chapter. 02

70 少女漫画派角色的画法

椎名见早子 Misako Shiina

Chapter. 03

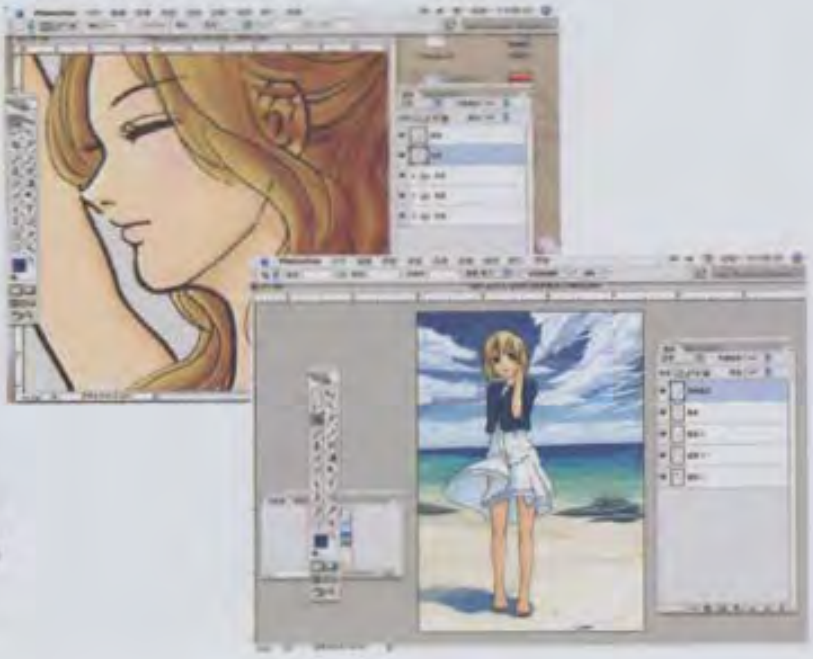
120 可爱女孩子的画法

小野正幸 Masayuki Ono

Chapter. 04

162 人物与背景的上色技巧

入江泰浩　椎名见早子　小野正幸



入江泰浩

Yasuhiro Irie Gallery

椎名见早子

Misako Shiina Gallery

小野正幸

Chapter. 01

帅气女孩的画法

入江泰浩 Yasuhiro Irie

Part. 01 面部构图到清稿

通常，我都是以“大概”的个人目测标准来判断人物的五官比例，未曾尝试测量比例再绘画，但是这次我用了比平时更多的辅助线。从结果可以看出，我习惯在等分处绘制各个器官。当然，这只是我个人的习惯。

人类的脸部有一个黄金比例。如果漫画人物也按照这一比例绘画，未免太过拘谨。尽管结果证明它们偶尔会与黄金比例处在同一位置，但我个人还是喜欢让这种情况归属于“偶然”因素。原因在于，走复制路线的结果与自己感觉“好”的结果相比，后者更能体现出“个人风格”。当然，了解真实人类的结构比例是非常重要的。茫然的时候，不知道如何是好的时候，不如回头看看真实的人类比例，问题可能就迎刃而解了。另外，自己的作品得不到他人欣赏时，即便自己觉得优秀，也可能是由于作品过于个性了。

漫画人物有时候并不需要过于参考真实人类的比例，也可以参考与自己的目标人物近似的他人绘画作品的比例，说不定就能有新发现，比如“我画的眼睛大小与眼睛的间隔之间的比例为 1:1，而他的画的比例却是 1:1.25”。另外，观察唇部处于鼻子、眼睛和下颏之间几等分的位置，就能发现与自己以往的作品有何差异。请注意耳朵眼儿和眼睛的高度关系。

按比例绘制后，便能知道“这正是我想要的比例”，或者是“我还是喜欢 1:1.2 的比例”。

我认为重点在于，考虑人物比例的同时不拘泥于规定当中，并找到自己认为“最好”的感觉。

市面上许多书籍中都登载了人体各部位的比例，读者们可从中学习、参考。

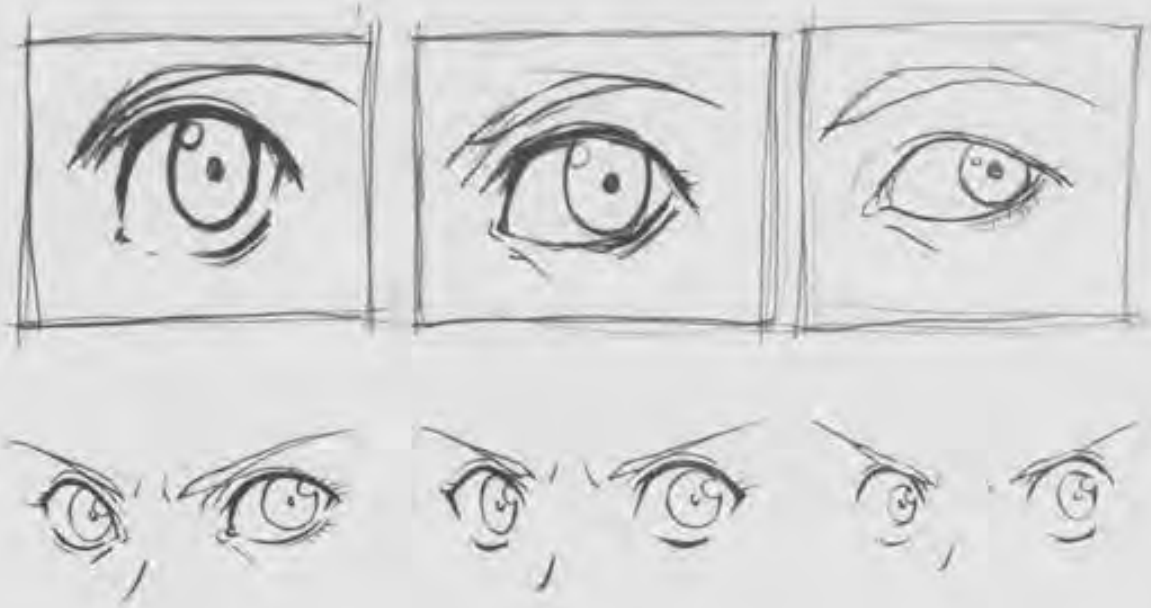
此处的横竖线条是为了
确认人物是否左右对称。

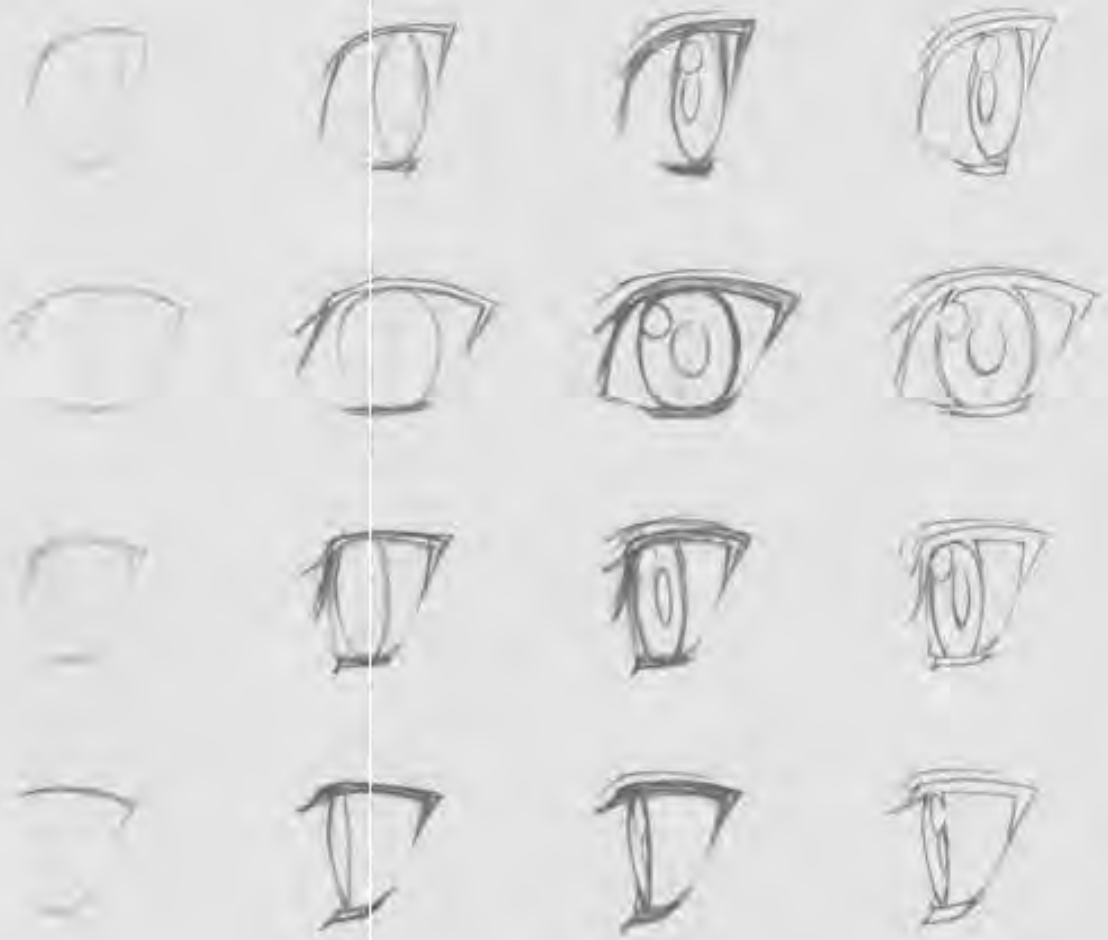
Part.
02

从不同角度画眼睛

虽说漫画和动画中的眼睛与现实中人们的眼睛有很大差异，但其基本上是人类眼睛变形后的结果。不妨想象一下，自己画的眼睛应该属于现实眼睛的哪一部分，这确实很有意思。当然，这里没有硬性规定说必须画出眼睛的某一部分，或不可以发挥想象进行创作。

换句话说，可以从“让真实的眼睛如何进行变形”开始创作。如果能发明多样的绘画方法增加独有的人物造型，这样人们便不会认为你的作品是无聊的“印刷体”作品。





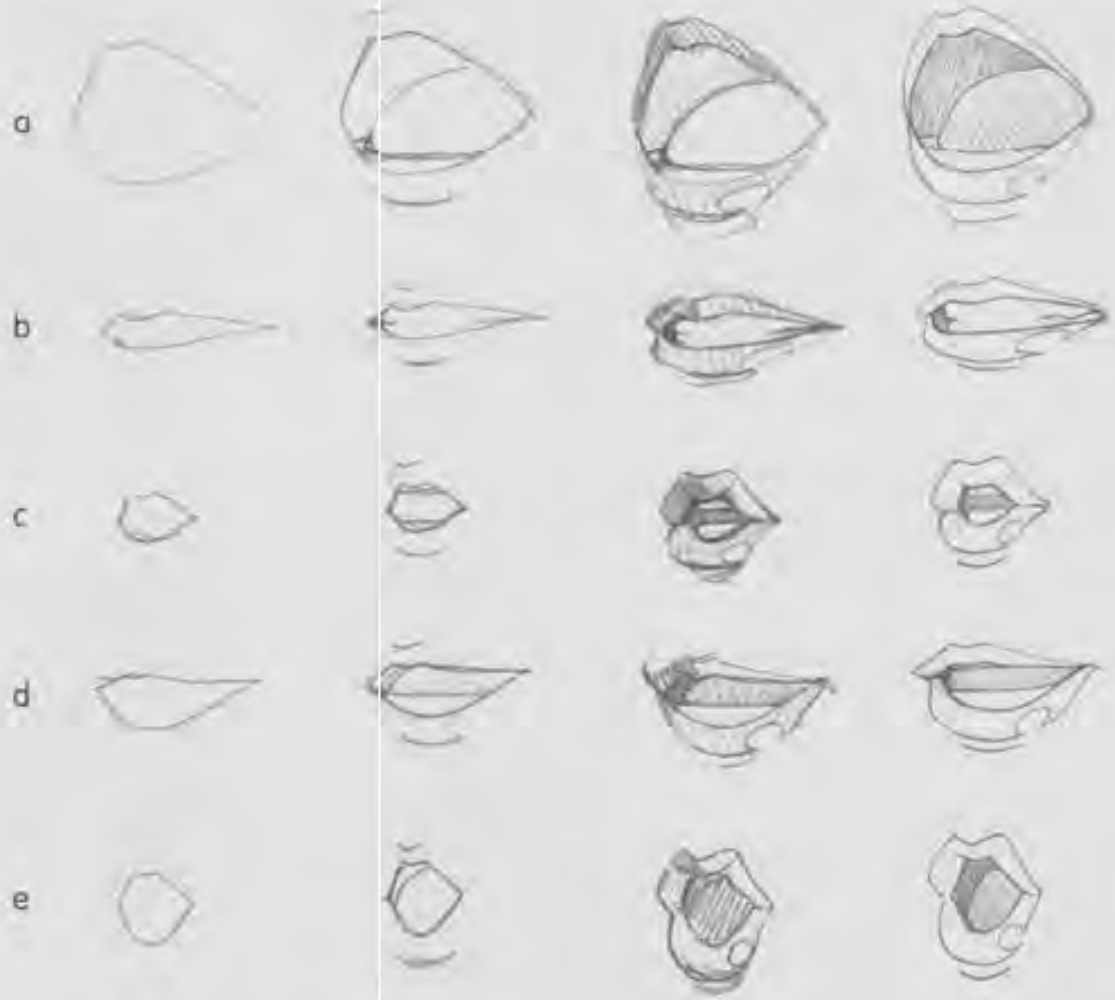
尤其在动画世界，必须从各种角度绘画眼睛。鉴于动画并不是3D影像，不需要严格地维持同一体积，但至少不能让人物从不同角度看的时候像两个人。基于此点，绘画时还是需要考虑立体感，需维持各部位的距离感及尺寸比例。

现实中，人的眼球正如其名是“球体”，而漫画及动画中的眼球是“圆柱体”或“镜片状”，因此不必被“球体”束缚，只要注意自己画的眼球如何进行立体变换即可。

另外，只要维持各部的距离感及尺寸比例，挑高的眼睛从任何角度看都会是挑高状，而下垂的眼睛从任何角度看都是下垂状。比如，维持眼角与眼尾的高度、眉毛的宽度及厚度，便能达到我们的预期效果。具体地说，就是“下睫毛比上睫毛薄”或者是“眼尾位置比眼角高”等等，可自行对每个人物设定标准。画夸张的表情时，常有的情况便是下垂眼会变成上扬的凤眼，这即是我们要进行自我判断的时候，要重视人物的表情和特征。

Part.
03

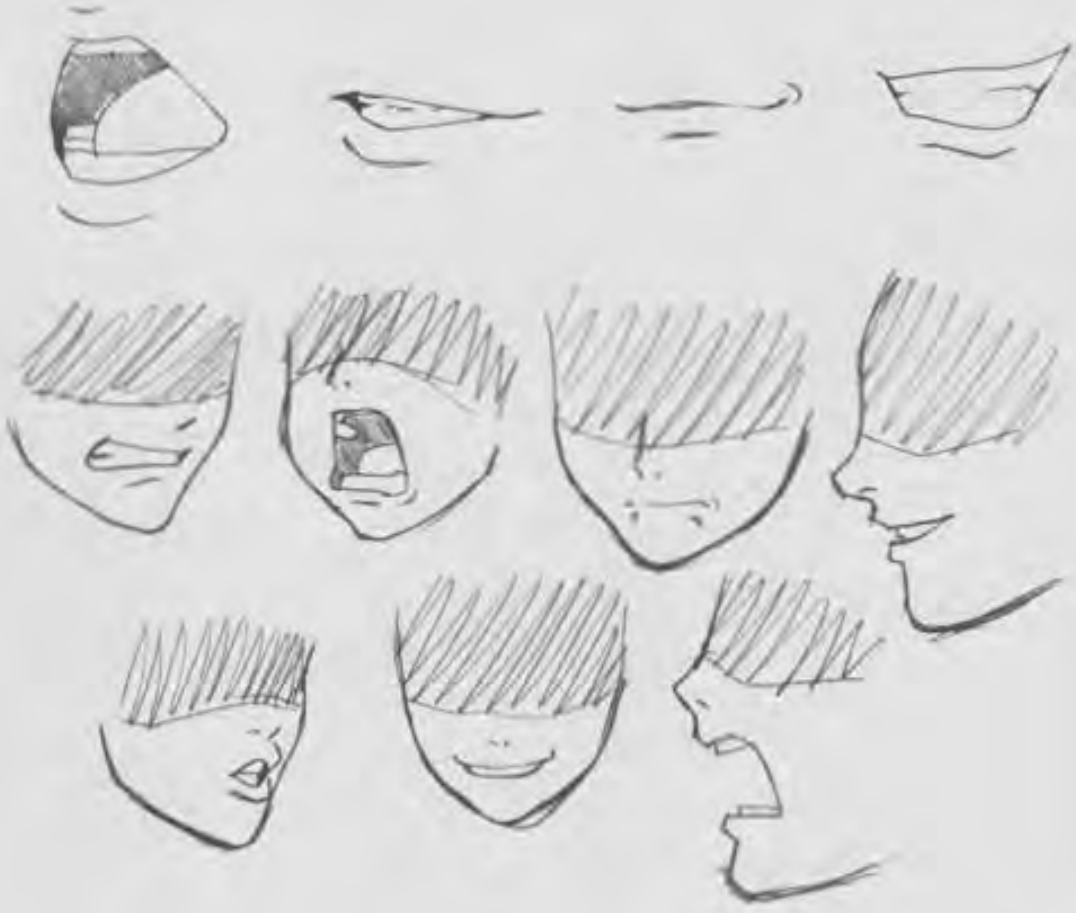
嘴和表情的画法



a（发音：a）嘴张得最大。
b（发音 yi）牙齿咬合，唇部向两端伸展。
c（发音 wu）嘴部撅起，唇部突出。牙齿时而咬合，时而松开。
d（发音 ei）和“b”很像（嘴角向两端伸展），但是牙齿不会咬合在一起。
e（发音 o）和“c”很像，但由于下颌需要张开，所以牙齿不咬合（嘴部张开呈圆形）。

我们可以从漫画和动画中学习唇部绘画，而通过镜子观察自己的唇部也是提高绘画技能的一种方法。参照实物画出的作品可能并不适于“女性漫画人物”，但了解人类唇部的构造对绘制漫画及动画将有很大的帮助。漫画女性人物也是人，因此参考真人绘制必能在构造上起到参考作用。除非你是单纯的漫画爱好者，如果想将漫画作为事业，观察人类构造将成为你成功的极大助力。如果不参考实体，总有一天会走到创作尽头。严格地说，只要你的作品不全是变形人物，就必须对真实人类进行详细观察。

唇部可表现多种多样的表情。除了主题夸张的漫画和动画，人们在现实生活中也用唇部做着多样的变化。与想象的或者说以主观意识创造的唇部相比，真正的人类唇部甚至呈现着更大的变化。请观察电影和娱乐节目，必能有很多重大发现。成熟的漫画家和动画师能同时使用大胆的变化和细微的弧度，以创造出各种各样的唇部造型。



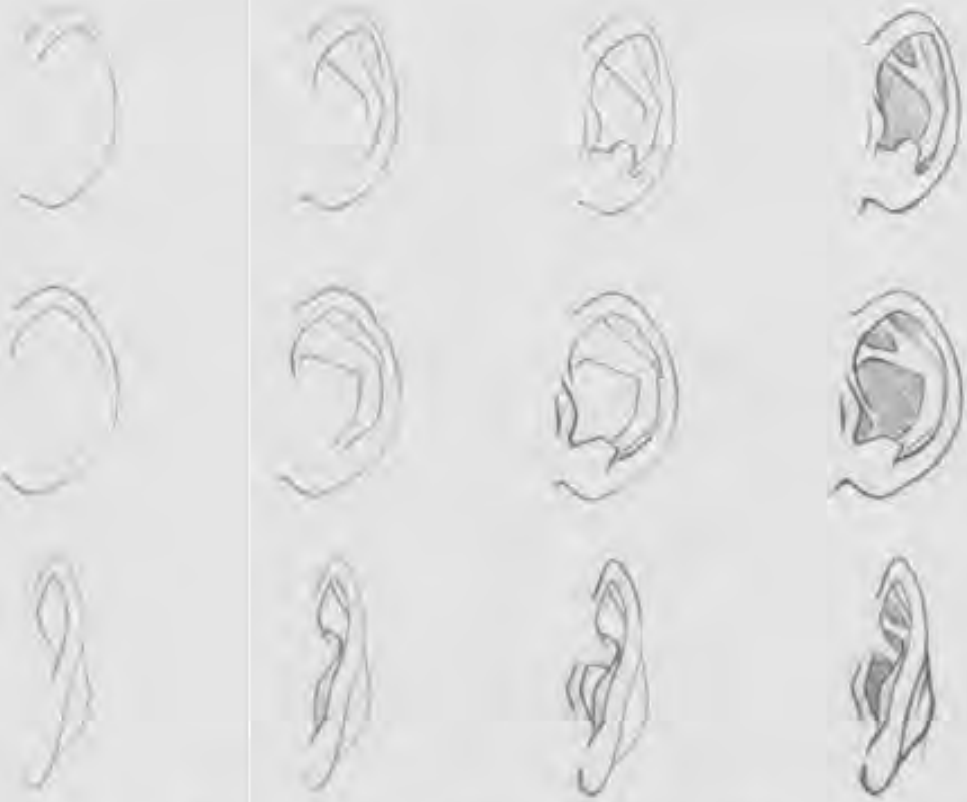
Part.
04

耳朵和头发的画法

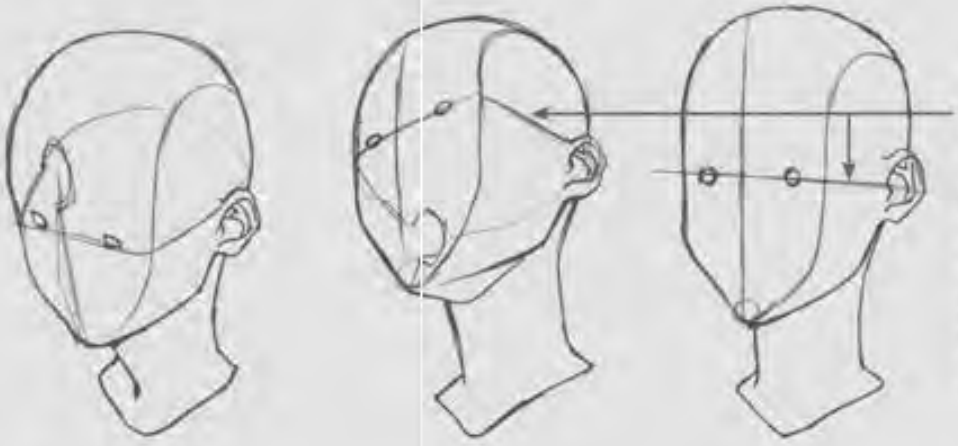
前面

侧面

后面



绘制耳朵确实很复杂，但如果将外周和内侧分成两部分看，其实也并不难理解。另外，角度变化也是一种奇妙的东西，但只要开始掌握就能发现这也是一件很有趣的事。对着镜子观察自己的耳朵略有些困难，不妨用数码相机拍下照片或者是多研究一些写真集。



耳朵与眼睛处于同样的高度。一个简单易懂的例子就是用丝带蒙住眼睛的时候，丝带会刚好绕过耳朵的部位，然后才能在头后部系紧。严格的说，应该是让“头颅的眼孔下侧与耳朵眼儿处于同一高度”。但也不必太拘泥于此规则，自己看着完成的作品感觉合适即可。

草图

首先将头发大略梳起，请注意头发的方向。根据发型的不同，头发梳起的方向也将产生变化，但头发都是从头皮长出来的，这个大方向不会变。这里可以像画香蕉的弧度一样，聚集弧形线条。

清稿

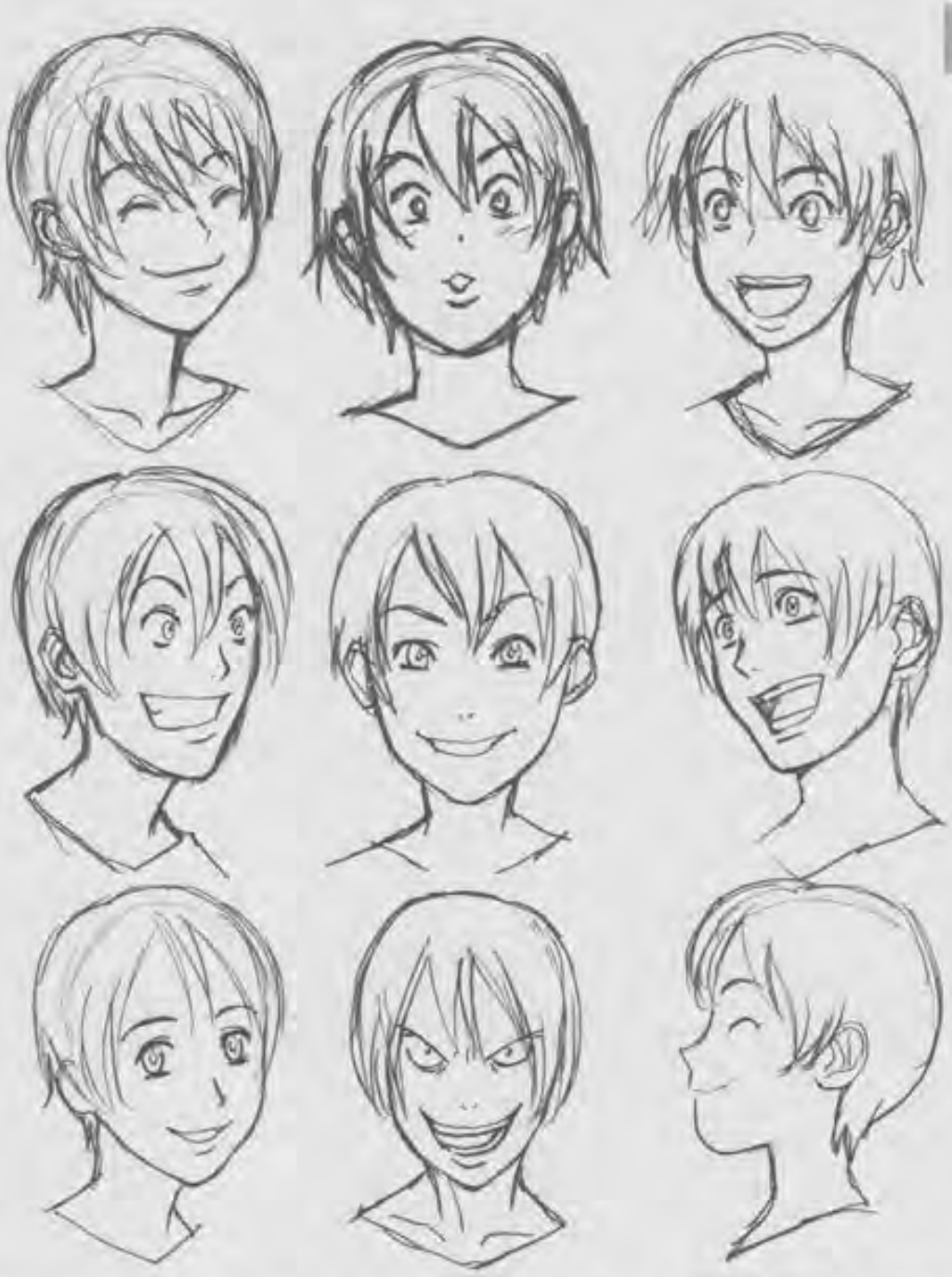
轮廓清稿。画上内侧的细线，完成作品。如果自己觉得“这里好像有点太空了”，可以在这里添加一些内线，在这些地方加几根线条即可。请注意，我们不可能将所有的头发都画进图中，内线太多的话会显得零乱且不美观。线条适度即可。

调整对比度

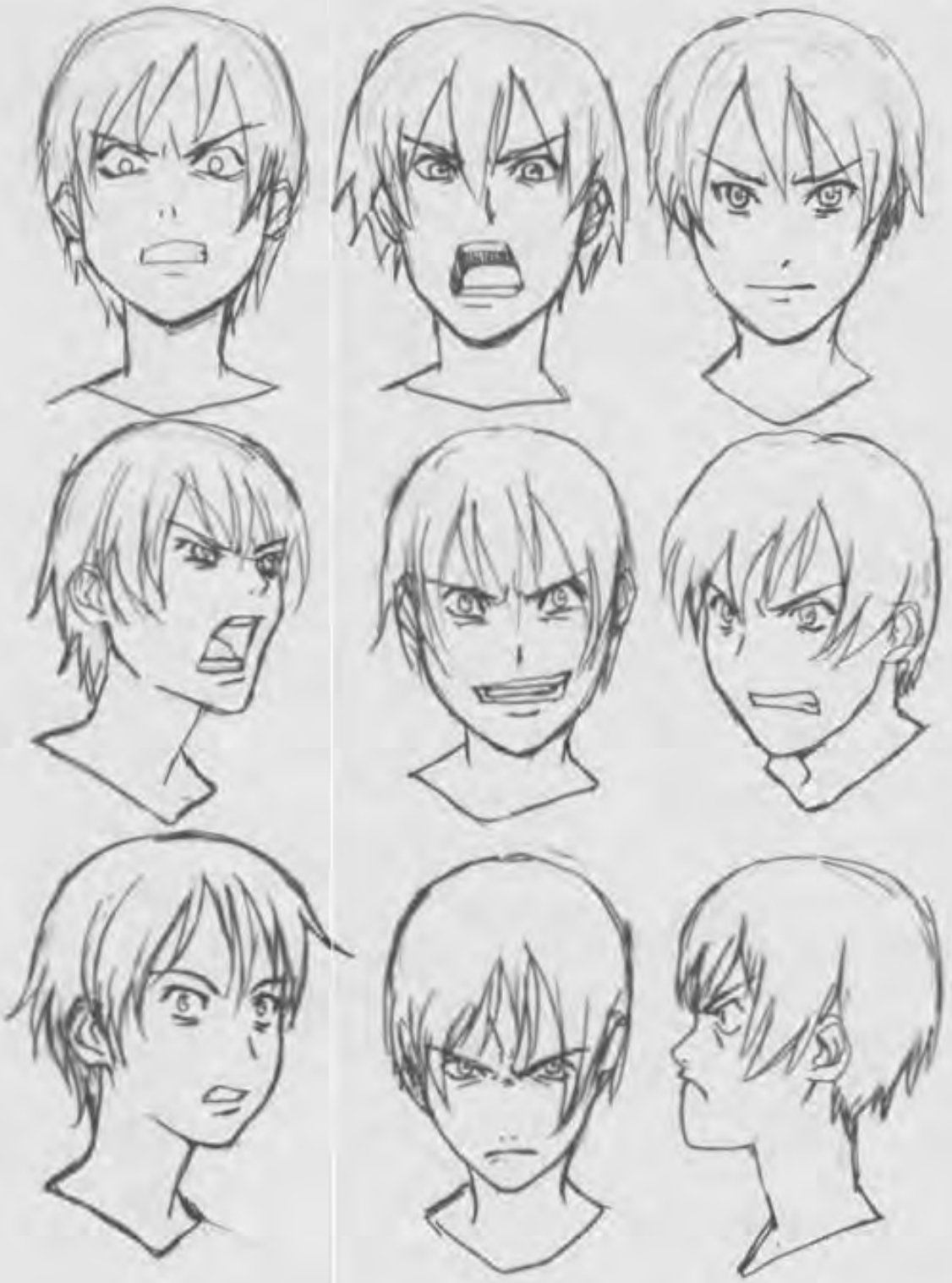
加黑头发和头皮的间隙可使线稿更具立体感。

Part. 05

“喜”和“怒”的表情



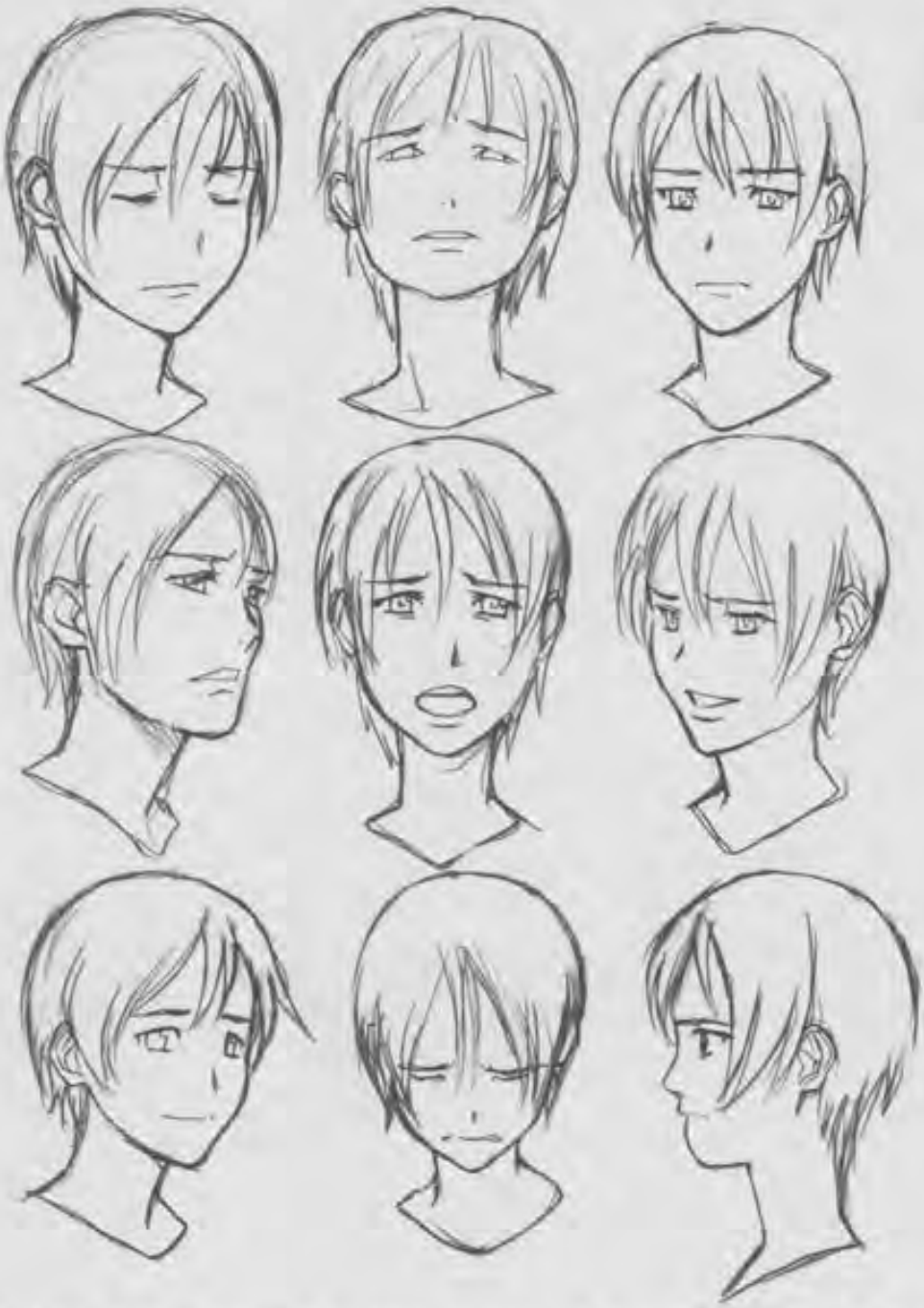
用脸颊和眉毛的上扬来表现“喜”。简单的说，就是嘴角上翘、眉毛动作幅度加大。除了少数例外，脸部肌肉将向外侧伸展。此处提到的例外指的是掺杂了复杂感情的状况。比如“无奈地感谢”、“高兴的哭”等等。



表现“怒”的情绪时，需要强调眼角和眉头的肌肉动作。下眼皮和眉头之间有皱纹呈现。脸部肌肉则向中间收紧。

Part.
06

“哀”和“乐”的表情



表情“哀”的肌肉活动部位与“怒”很相似。在哀中即包含着怒。两者之间的差别在于，表现哀时脸部一般显得弛缓，近似无力状。而眉毛几乎为水平状。

乐

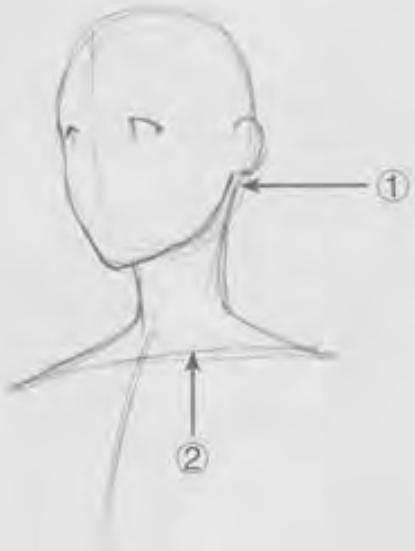
表现“乐”时，由于脸部整体活动较大，所以一般不会有皱纹出现。与“喜”相似，属乐观情绪，因此脸部没有阴霾是其最大的特征。

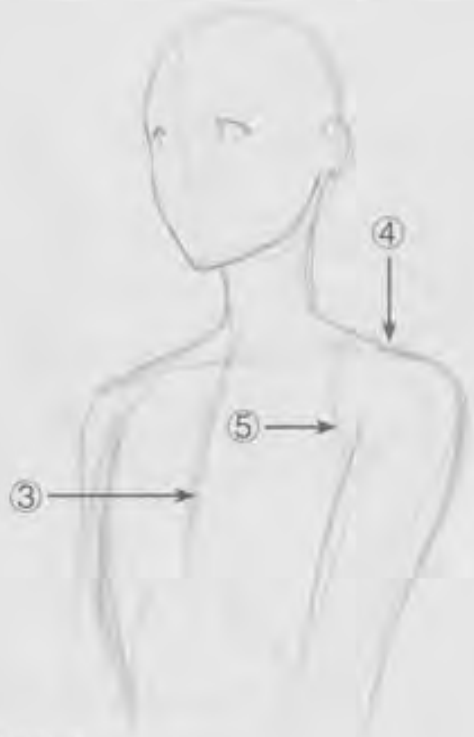
Part.
07

上半身的绘画方法——斜角度

在圆中画十字并定出眼睛和耳朵的位置。将此处的圆视为一个球体，耳朵在眉心水平 90° 的方向。

顺着耳朵的轮廓线向下延伸画出下颌。下巴尖在眉心垂直线上，也就是要在脸的中间线上。





画颈部到肩部的线条：
① 颈部的起点在头后部。
② 在肩部画上锁骨的横线。
③ 用胸部中间的线表现胸骨的立体感。这也是为了画肋骨的中心线。
④ 从锁骨向肩部，画出手臂。
⑤ 如果无从下手，可以画出运动衫或上衣的辅助线，作为大概的参考。

画出面部表情。头发需画得比开始的圆大一圈。眼睛和眉毛以脸部中心线为准，处在等距离部位，但是嘴部略微向右偏移。这既是常用的变形之一，也是不需要特别强调中心线的典型例子之一。请注意，此处嘴的顶点是沿着脸部中心线画的。以此取得平衡。不必特别拘泥于这些规定，这里更需要依赖感觉。

衣服随着身体的线条和辅助线绘制。此处没有胸部隆起的辅助线，所以胸部看着较小。

一边画衣服的褶皱，一边表现胸部的隆起。加上衣服的缝线，让作品看着更立体。

在几种情况下需强调轮廓，如在图中最想强调（想抓住读者视线）的部分；强调画风的部分；赋予作品平衡点的部分。例图中，为了与眼睛和大量头发线条保持平衡，作者将脸部轮廓加深了。

服装上的褶皱可影响轮廓，同时能体现服装的质感与身体线条。

因胸部隆起使服装产生褶皱的方法有两种：①“用横线表现”；②“用竖线表现”。当然这与下半身的造型与服装的材料也有关系，但一般情况下，并不需要太在意。另外在上色阶段可用阴影表现褶皱，因此在线稿阶段也可省略。

Part. 08

上半身的绘画方法——侧面由上向下俯视

画完下颚，再决定眼睛的位置。

耳朵在下颚的延长线上。

颈部、肩部到锁骨。锁骨为弧形。头发比头颅的圆形厚重。这里可根据自己的感觉绘制。最终可能感觉头部过大，但绘制时需画出自己觉得最好的状态。

绘画细节。眼睛在头部的位置决定它的差异。脸部并不是平面的（当然也有设计成平面的人物）。根据脸部的中心线决定鼻子与唇部的位置。锁骨外侧开始是肩部，用补助线画出胸骨的厚度及弧形，加上表现胸部隆起的圆锥体。

为了确认形状及连接性，在此加上补助线。比如后侧的左肩能看到多少，胸部的中心线位置是否正确等等，可在需要确认的位置画线察看与其他部位的关联性。决定线条，待清稿。

完成清稿。胸部的位置关系与草稿相比有很大出入。其他部位变化不大。说点题外话，锁骨在皮肤下与肩胛骨相连，而肩胛骨和手臂的骨头相连。肩部活动时，连带着锁骨、肩胛骨、手臂同时活动。

Part. 09

上半身的绘画方法——正侧面及正面

画一个圆，决定耳朵及眼睛的位置。

从耳朵处画出延长线，决定下颚的位置。

根据脸的朝向，画出唇部和鼻子。

按这次的绘画顺序，头发比开始的圆形大了一圈。绘画顺序不同，有时头发需紧贴圆形，这得根据最初圆形锁定的眼睛及耳朵的高度而定。例图中，眼睛与耳朵处于圆形的赤道上，因此头发需要画大一圈。肩部及胸部可以从圆形或半圆形等简单的形状中捕捉。从简单的形状逐步画到细节才容易掌握平衡感。

从颈部到锁骨、肩部的连接需要考虑到骨骼与肌肉组织。人体的锁骨与颈部肌肉其实并不是很明显，绘画时如何画则取决于画者自身的喜好。头发不止轮廓，需考虑到层次，画出立体感。唇部形状需考虑角度，可多观察再绘画。

①只有如例图般的角度才可以隔着鼻子看到右侧的眼睛和唇部以及少许脸颊，绘制上略微有点困难。在许多时尚杂志中都可发现这个角度的照片，有庞大的资料可供参考。

②处于强调性目的，作者特意将锁骨画得较直，实际上的锁骨有弯曲弧度。不妨观察自己的锁骨并进行比较。

③把耳朵上侧的头发线条加密，有分发的效果。此为绘制发型的方法之一。

为了确认形状及连接性，在此加上补助线。比如后侧的左肩能看到多少；胸部的中心线位置是否正确等等，可在需要确认的位置画线察看与其他部位的关联性。决定线条，待清稿。

完成清稿。胸部的位置关系与草稿相比有很大出入。其他部位变化不大。说点题外话，锁骨在皮肤下与肩胛骨相连，而肩胛骨和手臂的骨头相连。肩部活动时，连带着锁骨、肩胛骨、手臂同时活动。

Part. 09

上半身的绘画方法——正侧面及正面

画一个圆，决定耳朵及眼睛的位置。

从耳朵处画出延长线，决定下颌的位置。

根据脸的朝向，画出唇部和鼻子。

按这次的绘画顺序，头发比开始的圆形大了一圈。绘画顺序不同，有时头发需紧贴圆形，这得根据最初圆形锁定的眼睛及耳朵的高度而定。例图中，眼睛与耳朵处于圆形的赤道上，因此头发需要画大一圈。肩部及胸部可以从圆形或半圆形等简单的形状中捕捉。从简单的形状逐步画到细节才容易掌握平衡感。

从颈部到锁骨、肩部的连接需要考虑到骨骼与肌肉组织。人体的锁骨与颈部肌肉其实并不是很明显，绘画时如何画则取决于画者自身的喜好。头发不止轮廓，需考虑到层次，画出立体感。唇部形状需考虑角度，可多观察再绘画。

①只有如例图般的角度才可以隔着鼻子看到右侧的眼睛和唇部以及少许脸颊，绘制上略微有点困难。在许多时尚杂志中都可发现这个角度的照片，有庞大的资料可供参考。

②处于强调性目的，作者特意将锁骨画得较直，实际上的锁骨有弯曲弧度。不妨观察自己的锁骨并进行比较。

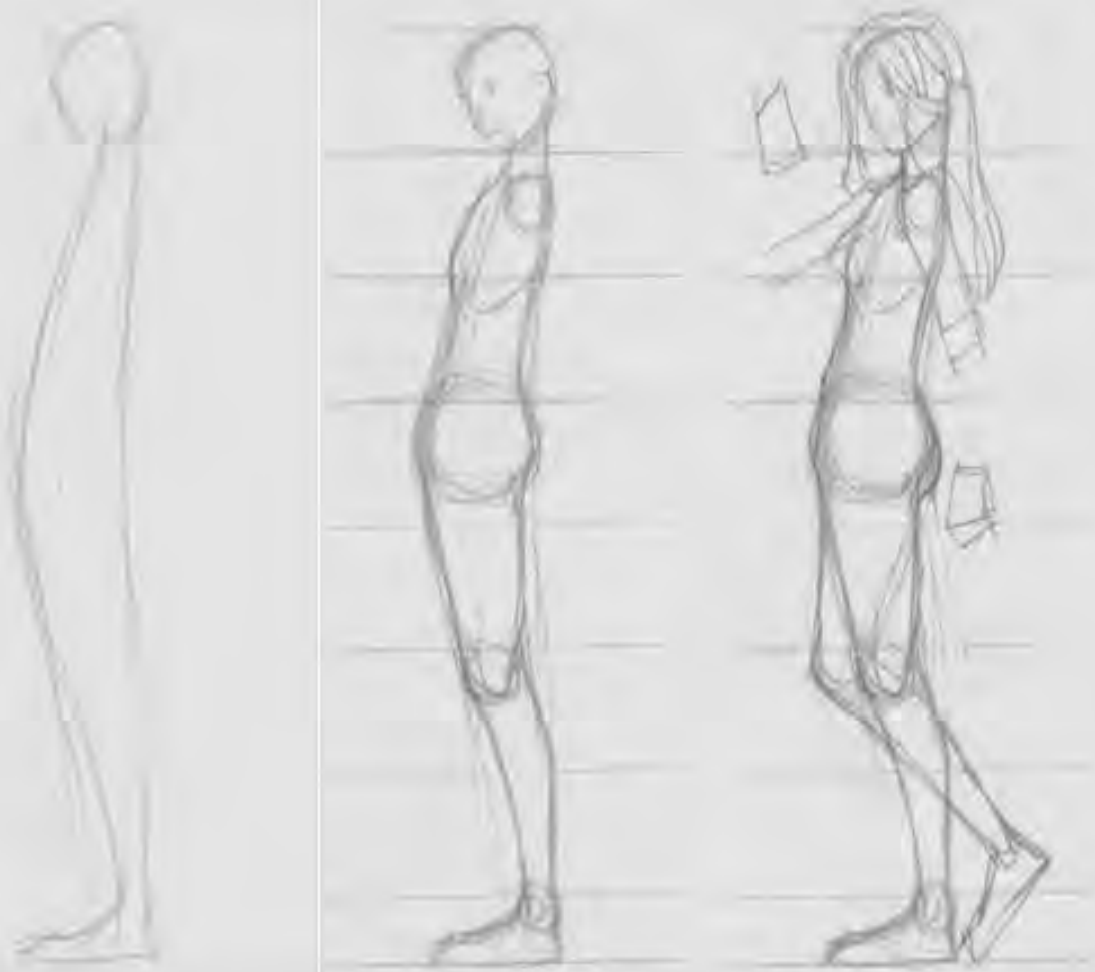
③把耳朵上侧的头发线条加密，有分发的效果。此为绘制发型的方法之一。

例图中，头部构图不是圆形，而是从方形开始。构思时决定让人物的脸部略为倾斜。作者觉得此处用方形比用圆形更容易抓住倾斜的角度。另外一个特点是单肩向上提。在此，肩部的轮廓特征比锁骨更重要，所以这次的草图中并没有强调锁骨。

用服装的间断性褶皱来表现布料材质的柔软度。被肩部与颈部夹住的布堆积在肩部，与领子一起紧贴颈部。另外，作者忘了画出衬衫的第一个扣洞。

Part.
10

全身的绘画方法——基本



全身的绘画方法有几种。如画素描木偶般从一开始就较细致的画，或者先画出简单的造型或轮廓再画，或者从三角构图开始画。任何一种方法都有优点与缺点。

比如，素描木偶的绘画方法，在早期便确定下最终造型，节省时间且平衡度不容易被打破。但是各部位的尺寸与位置关系拘谨，容易使姿态生硬。如果是从大略的造型草图或轮廓开始画的话，可得到更生动的绘图。但是手脚的尺寸与关节等部位容易产生差错，修改将花费一些时间。最后是三角构图的画法，非常适合一张图的绘画，但并不适合多人数或全身构图的作品。请注意各种方法的特性，在不同地方用不同方法绘画。

作者建议，最好使用最适合自己的方法绘画；但偶尔应该尝试不常用的方法。轮流尝试这几种画法，可有意识地抓住各部位的各种可能性，绘画功力肯定也将自然增加。练习绘画时，不仅要“多多益善”，“绘画关注点”也很重要。

在例图中可见，人物的身体为反身造型，因此在草图阶段就需要将腰部向前推出。作者想要人物收下颏的效果，因此在画头部的圆形时就有意识地稍加倾斜。接着根据构思平均分割各部位并完成细节的绘画。

画手臂时，先决定手部位置，这样更容易确定肘关节位置，避免出现手臂长短难定的状况。例图中左脚为轴，不受重的右腿根部及右侧臀部比左侧要低。画全身画时必须注意身体的重心。

Part.
11

全身的绘画方法——站立造型

初步线条。

腰部位置。

手部位置。

衔接手臂。

画细节。

改变腿的位置。

画细节。

改变头部角度。

画细节，完成草图。

清稿。

Part. 12

全身的绘画方法——分腿造型

大致的人形。

决定关节的位置。

决定大概的尺寸。

画出身体线条。

注意各部位的朝向，画出衣服。

调整细微部分（尤其注意腰部）。

绘制线稿。

修改左手腕部的褶皱，完成绘制。

Part. 13

全身的绘画方法——从上方俯视的造型

轻轻地绘制出笼统的线条。

简约地画出各个部位，将手放在膝盖上。

边细化边将手臂连接。

边调整边确定主线条。

线稿。但并没有完成。胸部朝向似乎并不自然，需要做些调整。

与肩和肘关节相比，胸部角度不太自然。

沿着线画出半圆便能发现明显区别。

画出细节。

调整形状。加入与手臂的连接。

清稿，完成。

Part. 14

全身的绘画方法——坐姿

直线画出构图。

确定关节的位置。

注意肉体曲线。

边画细节边确定主线条。

完成线稿。人物为一裸体女性，帅气地摆出凌厉的姿态。构图时使用直线是为了让她的造型显得更具力量感。

双臂向内交叉，胸部被挤压向中间。

此处基本上线条及浓淡度都被省略了，但可作为涂色的参考。

由于双腿交叉，右腿小腿肚部分会有些变形。

Part. 15

全身的绘画方法——盘腿坐的造型

画出大致的构图。

决定身体、脚和手的位置。

与手臂连接，画出细微部分。颈部显得过长。

由于颈部过长，在这里将头部位置向下移，完成修改。盘腿的动作也不谐调。对着镜子亲自做盘腿的动作，再次进行确认。

修改盘腿造型。

画出衣服的袖子、下摆、小腿肚及手腕。

完成品。与Part.14的图相反，这次我希望人物呈现一种放松的状态，因此构图时用的是曲线。肩部无力，形象略为显得慵懒。

现实中，盘腿坐时双腿并不会分得如此开，脚趾与小腿肚部分相碰。读者们不妨盘腿而坐亲自确认。

Part. 16

全身的绘画方法

绘画时请将轮廓想象为一个三角形。

将人物的身体画进三角形内。

画出肌肉与骨骼的感觉。

加入衣服及武士刀等细节。

作品完成。

膝盖正面部位请观察真人的膝盖。其形状较为复杂，必须注意线条的省略程度。线条可以比左图的例子中多，或使其更简洁，可根据个人绘画习惯做调整。

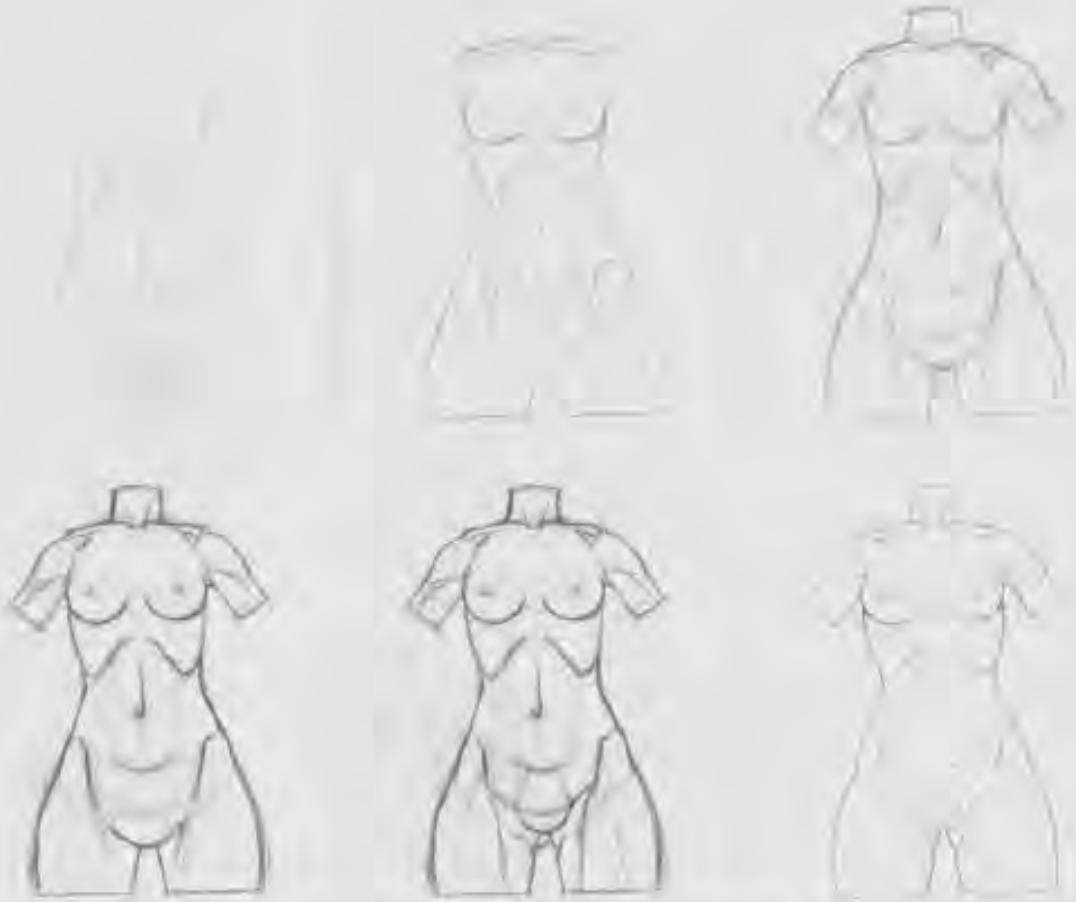
由于动作设定要握住武士刀，手心显得比较有肉感。正如弯曲腿部时，小腿肚的肉会向外扩张一样。绘画时需考虑到肉体的变形程度。

由于膝盖弯曲，小腿肚部分向外扩张。

Part. 17

裸体躯干雕像的绘画方法

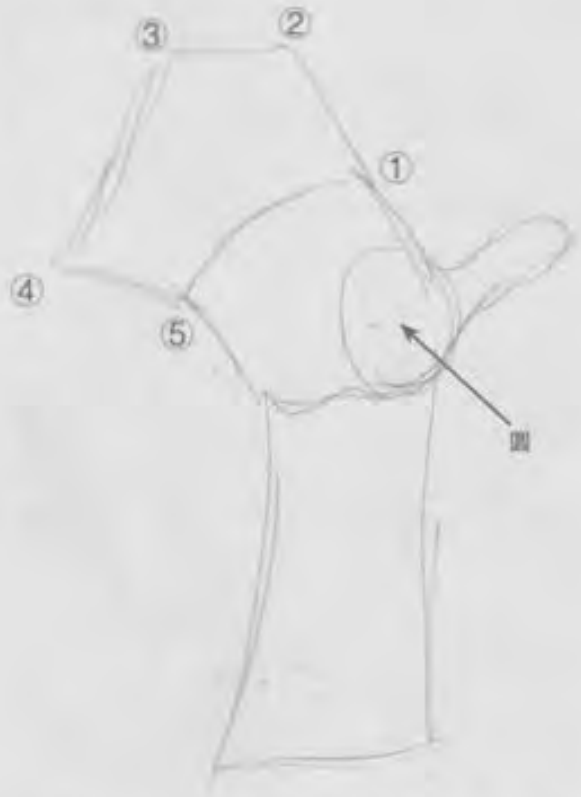
裸体躯干雕像（Torso：无头和四肢的雕像）可帮助我们从整体印象中将各部位分离并确认其形状。画全身图时，即便细节不合适，由于整体形象并无大碍则不了了之是绝对不可取的。如果万一有一日需要画到细节时，“画不好”可不是理由。仔细绘制各个部位，除改正以前的粗糙之处，增强自己的画工，如此必定能画出优秀的人体全身像。同理，单单练习画手脚也有同样的效果。分别画出各个部位，然后将它们组合成全身像；然后再分别修改各部位。如此反复练习便是加深功力的捷径。例图中，随着绘画进度，腰骨位置逐渐上移，最终却显得不太谐调，这就是因为画草图时对各部位的掌握不足所造成的。这是作者需要注意的地方。



例图为躯干部。绘画时，我决定使这个身体更有立体感。因此中途开始改变方针，尤其是改变了捕捉胯下的方法。作为图画，这个裸体确实有些变形；但此次的主题是如何抓住立体感，因此作者认为可以接受此处的少许变形。

作者习惯在锁骨下方画一个三角形，其实身体上并不能明确地看到这条线。这也属于一种变形。强调自己喜欢的重点而画出这种线条，无论是有意识或无意识的，这都是画图时的自然行为。读者们强调的重点在哪里呢？另外，作者在清稿中选择的线条并不能说是唯一正确的线条。这适用于任何例图。如果读者们有“如果是我的话，清稿时肯定选择这样的线条！”的想法的话，也并无任何问题。相反，应该更重视“我会如此”的思想。

除了以想象绘画，还可以观察真人的裸体或照片画裸体躯干像。根据不同目的，如“把握真实的绘画”或“捕捉真实，且如何变形”，绘画的东西也截然不同。上学的时候，是否对美术课课本中出现的完全与真实不符的变形素描产生疑问？这些素描并不以真实性为创造目的，而是更着重于如何改变以强调目标物的特征。如今的漫画家和动画人物设计师当中，也有很多人从这些过去的画家的作品中得到启发，并将这些技巧添加进自己的设计当中。用与不用先放下不说，顺着过去的画家们一步步尝试出来的道路走，对我们的绘画功力的提升能起到很大的促进作用。作者建议，不要只看完成后的作品，也需要学习那些试画阶段的作品。



此篇画张开的手。这是另外一种五角形。用五角形勾勒出拇指以外的4根手指构图。拇指的根部衔接处为圆形。

拇指是从圆形处产生的凸起部分，4根手指均分五角形。

画出细节并勾线。

选择需要的线留下，其他部位进行清除。

Part. 19

手的绘画方法——张开的手背

决定五角形。

决定手指根部的分割线并加上顶点。

通常，画手的时候作者会将手背假设为盒子，在盒子之上接出手指。但是在此我将向大家介绍包括手指的整体轮廓的绘画方法。

首先画出整体的简单形状。或许方形容易画，但是五角形更容易画出它的特征。尤其是参考自己的手绘制时，从五角形开始画可尽早掌握整体轮廓，有利于后面的工作。

先画出一个五角形，分割后画出细节。如果觉得困难，可用四角形及三角形造出五角形。用五角形可使各种朝向及造型的手部单纯化，且容易掌握。重要的是，要在早期便正确掌握整体的平衡。

看例图便能知道我以哪个顶点为基准，和在哪里添加过东西。可根据自己的判断选用顶点，需要选择人物造型中最有特征的位置，建议用五角形。

决定手指尖和根部的位置。

连接手指的线，并画出细节。

由于手腕朝向不正确，在此进行修改，尝试画出手背上的筋。

进行勾线。作者选择留少许手背部的筋，显得画面干净。

Part.
20

手的绘画方法——手部复杂的造型

此处并不是五角形，注意轮廓，用四角形画出手背构图。

决定手指根部位置。箭头为指关节骨头的凸起。

绘制的同时请考虑手指的方向。

衣服用大胆的褶皱表现。

漫画中省略了食指的关节皱纹，当然画出来也可以。根据实际关节可在第一关节处画1根皱纹线，在第二关节处画2根皱纹线。

虽然无法从皮肤上直接看见手指的关节，但仍然可以确定其位置。尤其需要注意的是手指根部关节的位置所在。

漫画中补充立体感的绘画手法。请留意，每一位画家的表现方式都不同。

大拇指根部的这块肉可谓是手掌中的一大特点。这是手掌的最大组成部分之一，其本身对手掌所要传递的情绪起了很大的辅助作用。在构图初期，单纯地用圆形或椭圆形表达便显而易见，拇指从此部位长出。

实际摆出这个造型时，手腕上前头位置必浮现筋骨，在此省略。

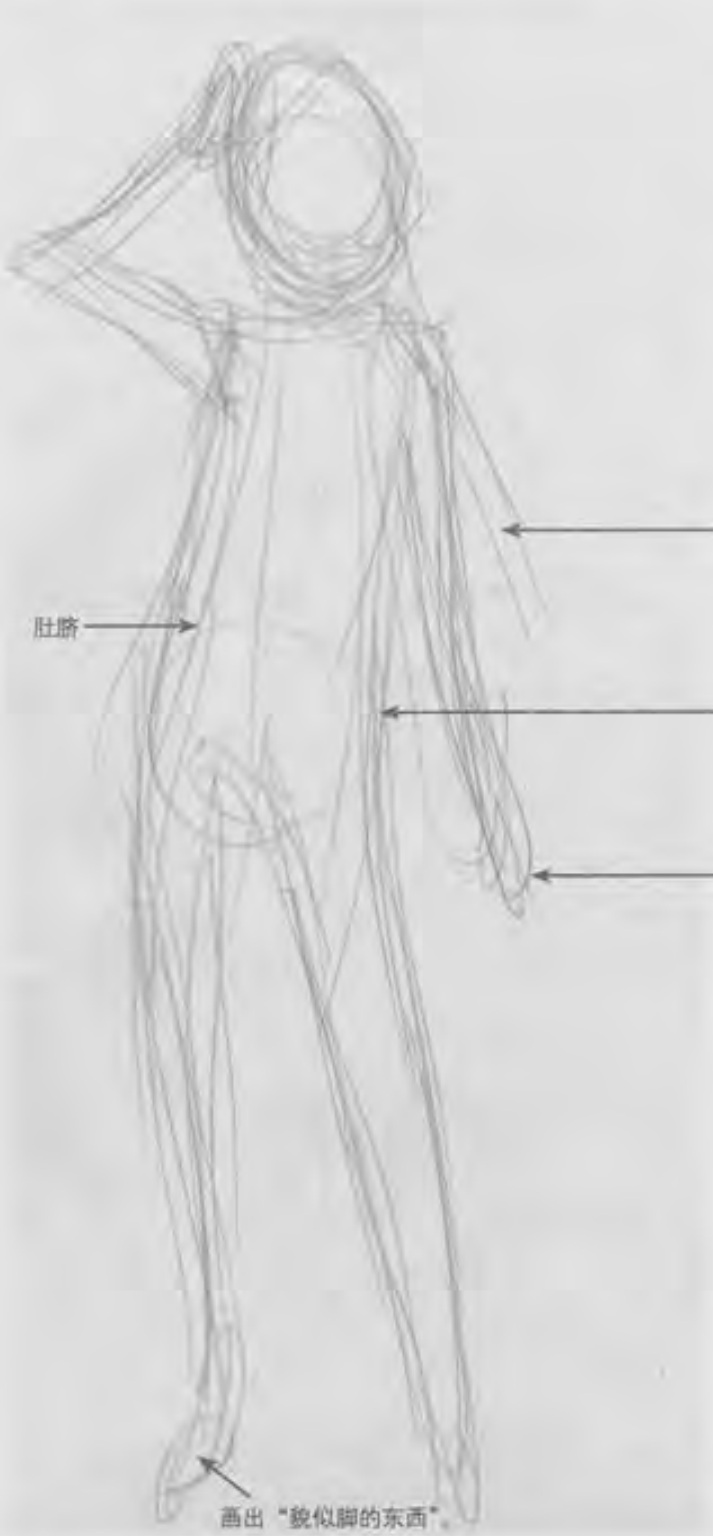
观察真正的衣服，确认缝线处是最妥善的办法。这并不是技巧，而是知识，任何人都可以掌握。

手部非常难画。越想画得正确无误便越会注意小细节的变化，而打破整体平衡。从大致的形状开始，画出无误的手部即可。

Part. 21

绘制彩色原稿——线稿

本章将介绍彩色原稿的线稿并温习部分细节。虽说要后期涂色，其实也没什么特别之处。这次作者将介绍如动画赛璐珞片般涂色的方法，将从第一步开始演示到线稿勾线部分。首先，轻轻地画出笼统的造型线条。



画草图

如前面所述，草图以构思区分。但如果并没有明确的构思，不妨尝试多画些模糊的线条，这些线条可能会慢慢刺激你的灵感。无法确定人物造型时，可用一些杂乱无章的线条堆积。习惯后，甚至能在此阶段边考虑重心问题边绘图。想要画出稳定的造型就必须考虑到重心。反之，可故意做出些不平衡感，这对画“差点摔倒的造型”很有帮助。

绘画时须考虑身体线条的流向

例图中的箭头标示了人物身体线条的大致流向。只要不是必须用僵硬造型（如敬礼、队列）表达，身体线条的流向则尽可能用曲线。这是手绘而成的自由线条，应该尽可能地画柔软的草图。

另一方面，挺胸抬头站立的造型最好用直线表达。这里不需要用硬性线条，用轻松流畅的线条即可。可多画几根线条，从中找出最好的。粗且硬的线条请留到确定主线的时候再用。从几根清淡的线条中选出最好的，再用粗线勾线。

决定腰部位置

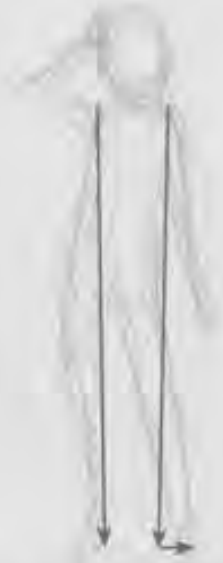
决定了腰部的位置即等于决定了人物的腿长。绘画草图阶段不会轻易画出细节，但腰部与重心有着不可分割的关系，因此需在此阶段确定腰部位置。

绘图时考虑重心

在此阶段便决定重心也确实有些困难，但此时的线条较少、容易重新修改，应尽早确立重心。

这次的例图为双脚站立，稳定重心即使目测就知道人物处于不会向前、向后或向侧面摔倒的状态。在草图阶段即可确认，图中人物为送腰、上身略微反转的造型，当足部比肩部略为扩大之后，人物的造型就算稳定了。

此时，手臂对重心没有影响。即便手臂换个造型摆放也不会影响到重心。



足部宽度比肩部略宽

Part. 22

绘制彩色原稿——头、身与造型

用五角形画出手掌的轮廓，拇指根部的肉用圆表现。拇指由此圆长出。

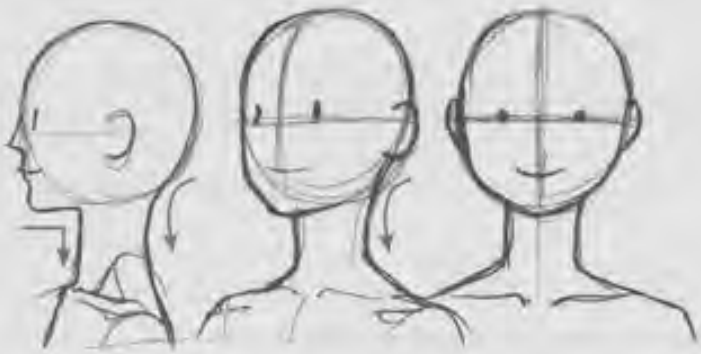
绘制三角肌、锁骨、腋下和上臂的衔接。

箭头的位置既是各部位的关节处。请考虑骨头的长度及比例，沿着笼统的造型画出线条。

画出乳房及肋骨部分。

整体平衡感与头身比

在构图阶段只是确定大概比例，用粗线勾出头部的圆形后才真正确定了人物的头身比例。确定头部尺寸后，画出眼、鼻前，需画一个十字线以决定面部朝向。头颅与颈部在身后的连接处为平滑状，而前方的下颏为凸出状。



确定造型

构图时，作者本想让人物面向画面左侧，在整理线条期间又改变了想法，决定让她朝向正面。因此在左页的例图中，肚脐原本在箭头 A 的位置，结果导致需向左移到现在的位置。腿部也有变动。虽然在原本的位置上可以保持重心平衡，但作者并不太喜欢其造型，且更希望她的腿部能面向正面，因此修改成现在的图。

确定各个关节的位置

若能尽早确定关节的位置，则后续工程便能进行的更顺利。

由曲线构图开始至确定了大概的造型后，便可进入决定关节位置的流程。定出关节的位置即代表要确定身体各部位的长度。

此时需注意千万要保留住由曲线开始作图而获得的柔软造型。根据构图，找出各部位朝向的信息并整理线条。找出手臂与构图的轮廓所对应的朝向。若其导致腿部或腿长不自然，那肯定是构图的轮廓有问题，需马上修改。

根据绘画内侧的方法改变手臂的长度与朝向

根据各部位的朝向不同，即便使用同一轮廓，关节及长度也不尽相同。也就是说，根据内侧的绘画方法，可在一定程度上避免造成手与腿过长或过短的失误。当然只是“在一定程度上”而言。

Part. 23

绘制彩色原稿——绘制形状

用深线勾勒出各个部位的形状。腹部及胸部的凸起部位边画边调整。后加的辅助线则是为了让身体更具立体感，用以确认形态。脚部要穿鞋子，所以只简单地画出了朝向。

在面部上根据先前画的十字线画出五官。头发根据面部的倾斜与重力的影响画出自然感发型。如果设定为有风吹的情节，头发会部分贴在脸上，部分随风飘扬。

画乳房时，可先在胸部画出半圆。由于地心引力的原因，应该是略微向下的膨胀物。

右手的手指，在此阶段以简单的长方形表现。小手指指向前方，所以用较短的长方形绘制。

左手部分仍显凌乱，因为在此阶段还没有确定摆何种造型。

决定手部造型

在此阶段并不需要特别注意关节部位，请先用简单的轮廓确定手部长度与造型。

指甲需留到最后一步再画。指尖到第一关节的中间部位是指甲的起点，指尖是指甲的终点。当然人与人是存在差异的，读者们可以观察自己的指甲并找到最合适的距离。

头发的流向

注意头发的长度与状况绘制出正确流向。需以束为单位思考，而并非以根计量。时刻注意发际线的位置。长发需注意头发生长的位置。被风吹起时注意不可所有头发都朝同一方向飘动，需加入变化。可改变其方向，或分出一小撮头发就能起到一定效果。图 A 中的箭头即是表现变化之处。

长发也可用小束线条表现。首先用大束头发画出整体的方向，后再加入小束的头发即可呈现出漂亮的发型流向。用 S 型表现大束头发则后面的流向更容易整理。

图A

Part. 24

绘制彩色原稿——绘制细节

此处需一边考虑肌肉的转动形态与骨头的凸起程度一边画出细节。

决定摆出的造型后，开始画手指的细节。包括手指的粗细与关节的皱纹、手掌中的皱纹等等。

胸部和手臂衔接处的形态取决于手臂的朝向。腋下皱纹的绘画方法取决于手臂向前或向后伸展。

现实中，手臂的肌肉并不会呈明显的线条，此处作为涂色的参考而轻轻地画出立体感。

作者决定让她的左手握拳。轻握拳和紧握拳的绘画方法并不相同。

膝盖的内侧及外侧受到骨骼与肌肉的影响，呈现不同的弧度。看上去内侧是先凸再凹，而外侧则是先凹再凸。

由于摆出的造型不同，手臂和腿上关节处的线条画法也不一样。

手臂关节部位的线条

请注意手部在前或肘关节在前的画法区别。同时，三角肌与腋下的状态变化也很重要。

手臂的肌肉

将手臂抬到最高处时，手臂的肌肉被挤压而扩散。身体中所有关节都有此现象。明显的部位有大腿部、小腿部及臀部。手指各关节等小部位也是同样的道理。

手背

将手掌撑开，可见手背上的筋浮现。现实中将手指用力向后时这些筋很明显，而握拳时却看不见。但是在漫画及动画世界中，反而在握拳时才有筋的线条表现。用力握拳时即可用此方法表现。这属于绘图的夸张表现手法之一。

腿部

膝盖后侧呈八字（箭头所指位置）的地方是大腿肌肉的终点。此部位属于大腿（A），而当膝盖弯曲时它则与小腿肚连接。并不属于小腿（B）部分。

Part. 25

绘制彩色原稿——绘制草稿

确定手指形态，摒弃不必要元素。

右腰下可看出背部肌肉（大圆肌）。

线稿的修改工作必须进行到底。只要有不满意的地方，多小都不能放过。从膝盖到脚趾的部分似乎太长了，这是为了让人物有穿高跟鞋的感觉，所以特意让她踮着脚尖站立。

决定下颚的线条和发梢的曲线。眼部线条也不能马虎，绘制线稿时再决定最终的线条。需要画出颈部的筋。

在这个阶段完成从腰部到左大腿的线条修正。如果觉得不对劲的话，不妨翻阅一下照片或其他资料。如果只是按想象绘制，很可能会不谐调。当然，并不是说真人的线条就是唯一的正确答案，但至少肯定不会是“错误”的。如果这能消除不谐调感，我们为什么不参考一下呢？

为了让左手更有握拳的感觉，已经尝试了很多画法，所以在这一阶段的线条几乎可达到线稿标准。

原定让人物穿鞋，所以我一直都没有画脚趾。随后计划改变为让人物穿凉鞋，因此我又加上了脚趾和脚腕处突出的骨头。

背部相连的肌肉

A 处的肌肉称为“三角肌”。三角肌位于肩部，覆盖于大臂上侧。将手臂抬起时，从背部也能看见小部分三头肌（A2）。

B 处的肌肉称为“大圆肌”。虽然它长于背部，但我们也能从正面腋下部分看到它。属于增加手臂根部特征的肌肉之一。从侧面看就能知道它会随着手臂的动作拉伸背部及腋下的皮肤。手臂抬起时，它并不突出。

上臂的结构是由“三角肌”和“大圆肌”相夹而形成的。这两块肌肉就是画上臂根部时需要掌握的重点。

C 处的“上臂二头肌”和“上臂三头肌”在腋部包裹着大圆肌。就是用力时会突出的那块“肌肉”。

虽然表面上看不出来，但是上臂骨骼是由锁骨和肩胛骨支撑着的。这时我们可以用三角肌上部呈现的皱纹表现关节部位。

Part. 26

绘制彩色原稿——线稿的勾线

此后要让人物穿上衣服，因此在对身体的勾线步骤中，大部分只留下了轮廓。如果想单次大面积涂色的话，需要用到的是Photoshop的“油漆桶”，这时的线稿最好是二值化的。如果想让线稿二值化，在勾线的时候需要注意的是必须要用浓度均一的线条。线条的粗细可以有差别，但一定要避免浓度不同的线。二值化时，浓度过浅的线条便会消失，线条断开会给涂色步骤带来困难。动画制作的过程中，涂色是大面积完成的作业。断裂的线条是涂色时的障碍物。当然，如果涂色工具使用笔刷的话，就没有此限制了。请根据个人喜好进行勾线工作。

由于涂色步骤中会加上眼睛的高光，因此这里并没有画细节，只用圆形表现（右侧图同理）。

说些题外话。我虽然从事动画事业很长时间了，但是在工作中确实很少有画裸体的机会。绝大多数的动画人物都是穿了衣服的。即便是情色动画，也没有人物贯穿全篇而一丝不挂的情况。有些作品要求为人物设计紧贴身体的衣服，但这也是极个别的情况。我倒觉得那些画情色漫画和同人志的漫画家们画裸体的情况会更多。

虽然人物都穿着衣服，但从裸体开始绘画才是正确的路。可我平常却也会直接画上衣服。省却了画那些被衣服挡住而看不见的地方，倒为我的工作节约了很多时间。如此这般，绘画裸体的技巧怎么都不可能提升。可能有人认为，反正也没机会画裸体，练习也没有用。事实上，裸体画得越好，自然穿着衣服的状态也能画得越好。衣服受身体凹凸的直接影响，熟悉裸体图，必定对着装状态也能描画的得心应手。

既然我的动画事业还要继续发展下去，为了能画出更好的作品，我也将积极地练习裸体画。

Part. 27

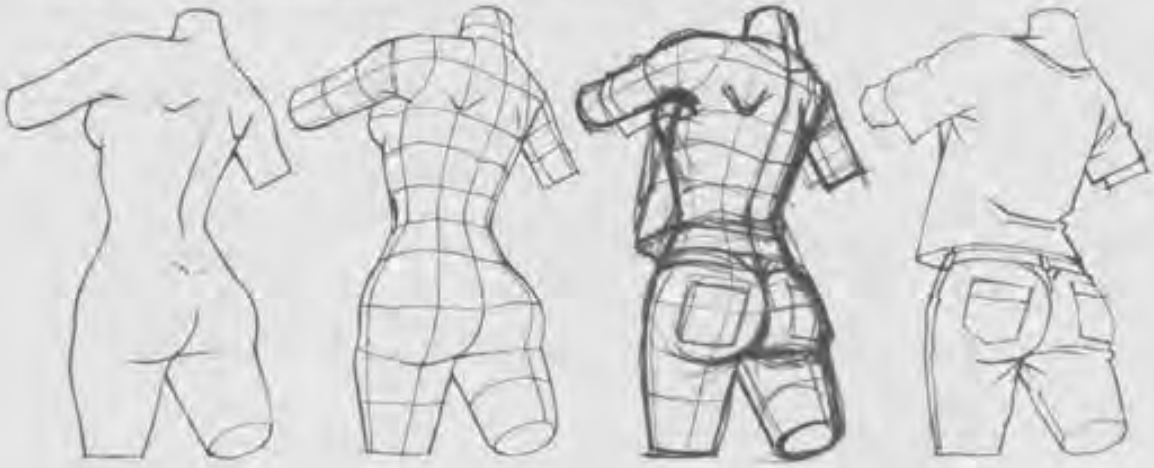
绘制彩色原稿——绘画服装

将一张纸放在身体的线稿上，根据身体的立体形状画出服装。

例子中，为了读者看得更明白，使用的是勾线后的线稿，但实际上我们会将纸放在勾线前的草稿（下图）上绘制服装。草稿上的阴影使腹部及胸部的隆起更明显，能更好的引导我们画出服装。

服装向导

随着立体的裸体表面画出线条便能帮助我们绘画服装。



多褶皱部位

当关节弯曲时，出现的褶皱也就越细越多。同样的一条裤子，由于材质及穿着的人的体型不同，所产生的褶皱也不一样。当然，不同的身体造型导致的褶皱效果也有很大差异。可以找出与所画人物的造型摆着同样造型的照片作为参考。因此我们平时就需要多注意累积资料及素材。另外，自己对着镜子摆造型，也能有很大帮助。

Part.
28

绘制彩色原稿——赋予服装立体感

参考草稿阶段的作品，为服装画出立体感的阴影。此步可作为上色步骤的参考值。同时确定主线，为清稿打底。

身体的阴影

服装的阴影

“映在物体上的阴影”与“物体曲面的阴影”的差别

A 为在白色平面上飘浮着一个球体的样子。图中有一个很清晰的阴影映在白色平面上。而球体表面的阴影为渐变状态。球体下方则吃到了白色平面反射上来的光。

B 为在黑色平面上漂浮着一个球体的样子。光打到黑色平面上而无法反射，结果球体下方仍然黑暗。

C 图下方没有平面。
光线没有反射，直接穿过。
结果，球体下方与 B 图一样，保持黑暗。

通常在动画制作流程中，我们都用无渐变的、不同的颜色涂抹来表现阴影。而静态的插图可使阴影的界限模糊，或者用局部渗透颜色等方式作出不同变化。模糊并不是单纯的模糊效果，如例中所提到的“物体上的阴影基于其曲面条件产生渐变”“物体下的阴影无模糊且有明确的界线”“光的反射造成阴影中的亮点”，以上几点可作为制造模糊效果的基准。

Part. 29

绘制彩色原稿——服装的线稿

省略制造立体感的阴影，选择主线勾线并做勾线处理。这是为了涂色时画出阴影。

草图

勾线

省略褶皱

通过观察照片或自己的衣服，可以知道实际中服装的褶皱情况。而这也可能导致大量的褶皱被堆积在画面中。挑选必要或不必要的褶皱是一道重要工序，即省略工序。多参考一些漫画可发现很多省略的情况。轮到自己画图时，到底如何做省略的取舍，还是要靠自我判断。这样便可积累个人独特的手法形成自己的画风，而不是复制他人的。当然，不做省略而保持精密画面也是画风的一种。选择哪一种，取决于需要什么样的结果，请自行决策。

自我绘画方式

画的多了，即便不参考资料也能画出自己最喜欢的服装。资料仅为辅助作用，如果产生了“想这样画”的冲动，那不妨遵从自我的意愿。

Part. 30

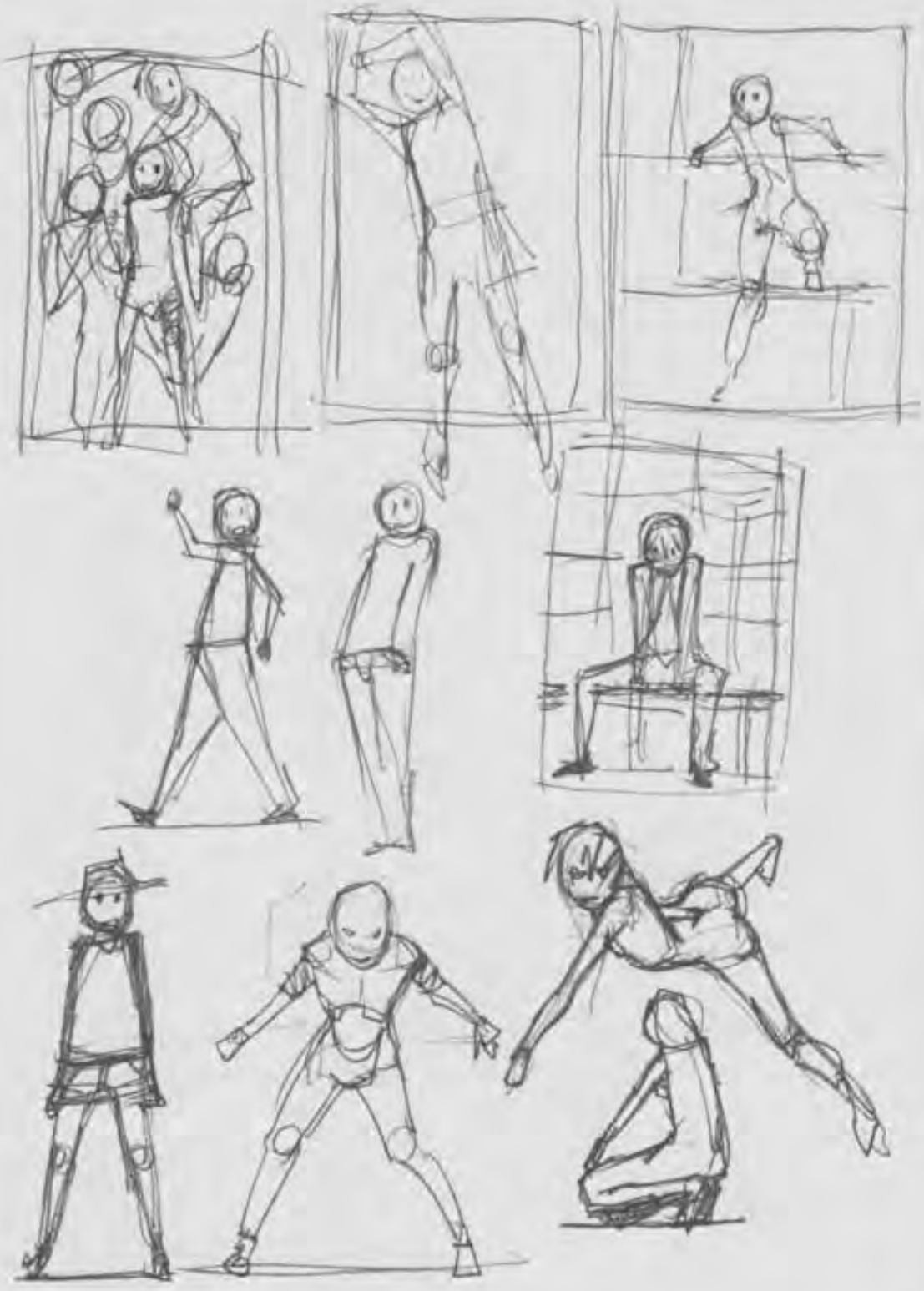
绘制彩色原稿——完成线稿

合并身体的线稿与服装的线稿。这次由于流程原因，作者将裸体人物与服装的线稿分开了，在清稿阶段用 1 张线稿也可以。

右页是草稿之前的随笔构思图。现在我反而觉得里面有几个很好的动作，还不如用它们来画。如果另有机会，我肯定要将它们完成。

我的线稿说明到此结束。最后是涂色部分。

草图构思



Chapter. 02

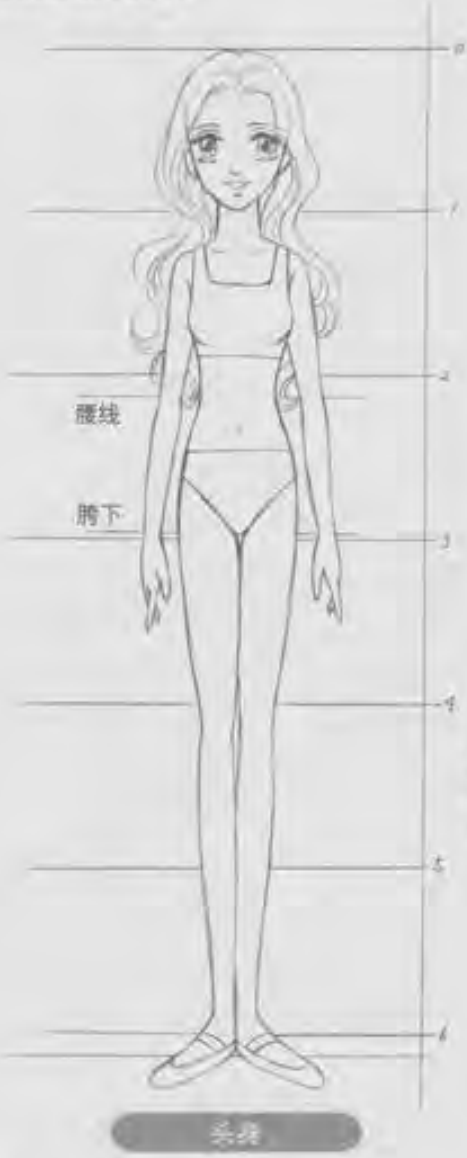
少女漫画派角色的画法

椎名见早子 Misako Shiina

Part. 01

决定人物的体型

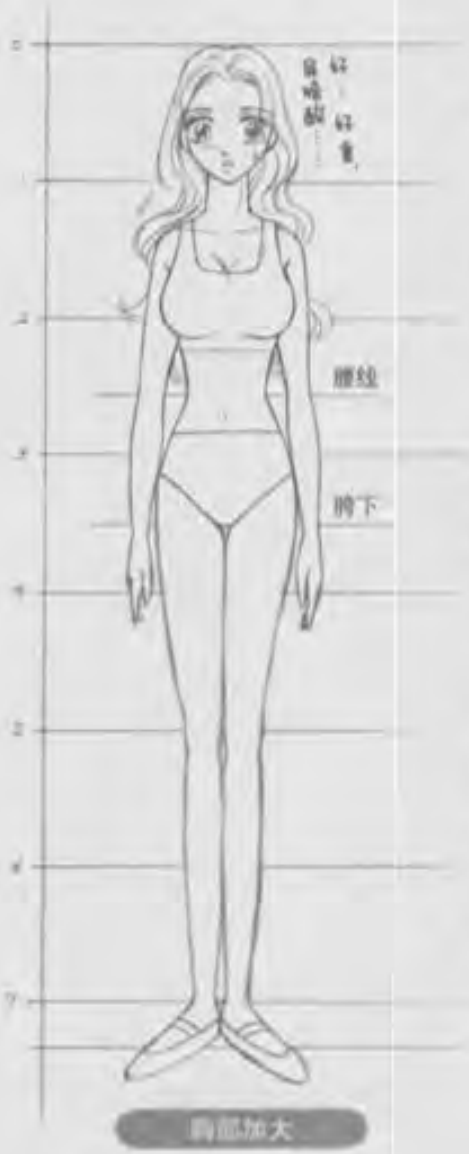
漫画主角的体型可谓见仁见智。我们可以以现实中身材姣好的女性为基础，拉长她的腿部比例。



同一角色，分别以6头身或7头身画，能给人截然不同的印象。

例如，同样是少女漫画，面向低年龄层的杂志多偏向于将头部画大，配上狭窄的肩膀和纤细的体型。

与少女漫画相比，少年漫画的人物体型更为突出女性胸部及臀部。不妨确定了自己想要的漫画类型及特点后再决定主角的体型。



胸部加大

在7头身的人物体型上作了改变。

无论体型如何，都可以让手臂的肘关节对准腰线，让手腕与胯处于同等位置，这样看起来身材平均。

请注意，男性的肚脐通常在腰线处，而女性的则稍微处于腰线下方的位置。

漫画里腿部比真人腿部比例长的情况下才显得更帅。但是请注意小腿的长度，以跪坐时不要超出大腿的长度为准。如果您打算"一辈子都不画跪着的人物"的话，那另当别论……

臀部及整条加大

Part.
02

从构图到脸部的绘画方法

画脸部时，首先要画出代表头部大小的圆形及决定眼睛和五官中心位置的直线及横线。

有些人提笔就开始画眼睛和脸型，但是我建议大家从圆开始绘画，如此更容易掌握图的尺寸、位置及朝向。

● 脸部向左倾斜，试着上下转动。

● 有了构图后，轻微的差异也能轻易地画出区别来。

● 身体与地面大面积接触时，需让身体与地面的途线一致。在平坦的地面上加上人物后，地面显得倾斜或凹凸则需要修改。

● 脸部向左倾斜，试着上下转动。

● 侧面也是同样的道理。画出构图并用竖线决定耳朵的位置。

● 请注意，画侧面像时的眼睛与正面及斜面的眼睛形状并不相同。

● 注意中间及左右的距离并确定眼睛的位置。

习惯用右手的人会觉得人物向左侧倾斜更易于绘画。由于右侧绘画困难，很多人都不喜欢。这时就可以用透写台，将向左的图反转，将背面透写在其他纸上即可。

不单单是朝向问题，如果觉得画面不协调的话，可以将画面反转放在透写台上加以修正。从背面或远处观看时很容易发现草稿的走形，自己认为满意的作品也同样可以用此方法检查。

例如 P72 的这幅图的背面。

有修改眼睛的痕迹。

P75 的这幅图背面。

是这样的。

同样，P73 的这幅图的背面。

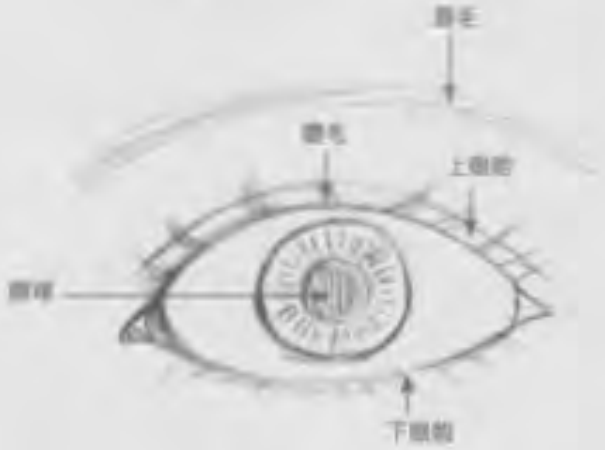
可如此修改。

将很多专业漫画家的原稿反过来看时常能发现“留下了很多铅笔的线印”。这并没有什么问题，重点在于要快速的绘画且效果卓越才是最好的。从反面能轻易地看出自己容易走样的部分，我认为多做透写检查并记住画法也是一个很好的练习方法。尽管大多数人的意见是“最好不要看到反面”。

Part. 03

眼睛决定脸部形象

人物的脸部形象可以说是由眼睛决定的。例如，下垂的眼睛给人温柔的感觉；而凤眼能带给人强势的感觉。眼睛可表现人物的性格。



● 漫画中的眼睛与真实的人类的眼睛有很大区别，多数发生了严重的变形。

● 如图中的五官“へのへのもへじ”。这里用“の”表达眼睛。我们改变这个“の”的形状便能得到多种样式的眼睛。

“の”的字形

多样的眼球

黑眼球与圆光
虹彩渐变

黑眼球与不圆的光
虹彩渐变

仅圆光
虹彩渐变

黑眼球、圆光与不圆的光
虹彩为放射状

● 人物为女性时，可将眼睛画大，为突出睫毛可将上眼帘的颜色加深。请注意，大眼睛显得华丽，但过大的眼睛难于画出表情。

Part.
04

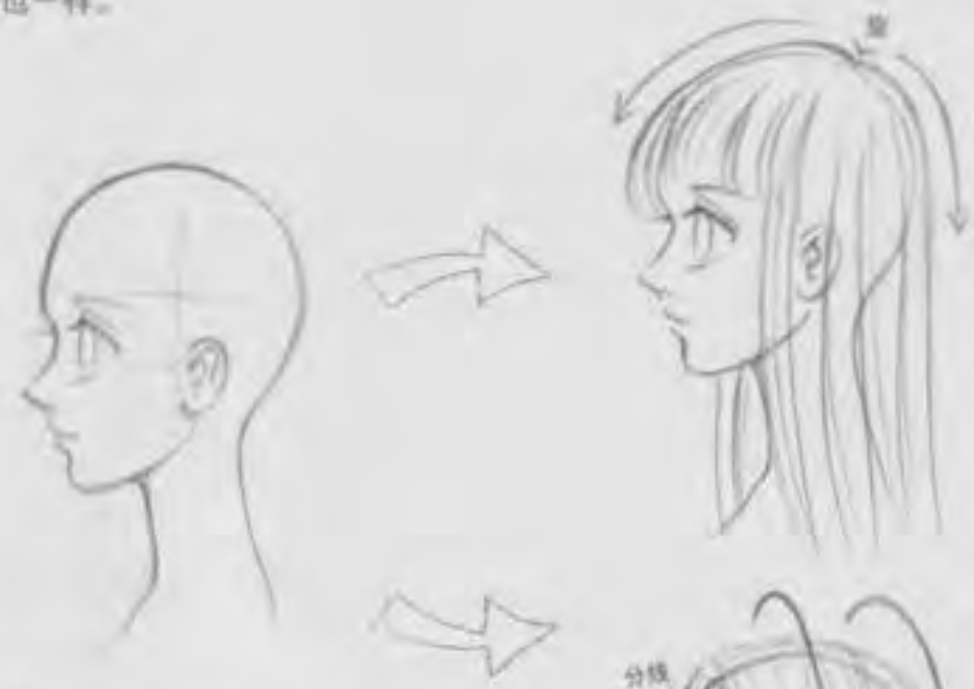
绘画发型流向

发型是女孩子的魅力点之一。请注意依照头发生长的方向进行绘画。

● 以头部的旋为中心，沿着头发的生长方向画线。

● 若发型有分线，沿着分线画线条。

● 侧面也一样。



● 沿着头和身体的线画头发的话，便显得发型柔顺。

● 前侧落在肩膀上的头发可向后放，后侧的头发落到前面，如此在发梢处做出变化则能显得更自然。

● 尝试卷发。给人柔软、蓬松的感觉。

马尾

● 扎双马尾时需要有分线及两个扎起的位置。

● 头发向马尾扎起的位置画线。

● 尝试多样的发型。

发型

● 头发会根据人的动作或空气的流动而动。绘画时需注意不要使头发有沉重感，可为头发加上动感。

Part.
05

连接头、颈、肩

或许很多人都掌握不好头部、颈部与肩膀的关系。

假设人物面向前方，画一条贯穿于脸部中心、颈部到身体重心的竖线，和一条让肩膀高度左右对称的横线，绘画时只要将人物以竖线为准左右对称即可。

● 侧面时需先注意脖子的角度。脖子并不是笔直的。

● 接着是肩膀。经常能看到如 × 的图，只有肩膀是从斜前方的角度取景时才如此。

从斜角看面向前方的人物时，可画出用于参考眼睛高度、肩部高度和胸部高度的横线。根据想要的效果在构图阶段即可画出横线，后再根据横线调整尺度。

● 加上扭转后，横线的方向将不再一致。

回头

脸和肩膀的方向转变。

向后回看

左右肩膀的高度转变。

俯瞰视角

从上向下看。

● 尝试活动手臂。如果只动手臂的话，看着更像是木偶。

● 手臂抬高，带动肩膀上扬及胸部拉伸。

手臂放下成自然状态。

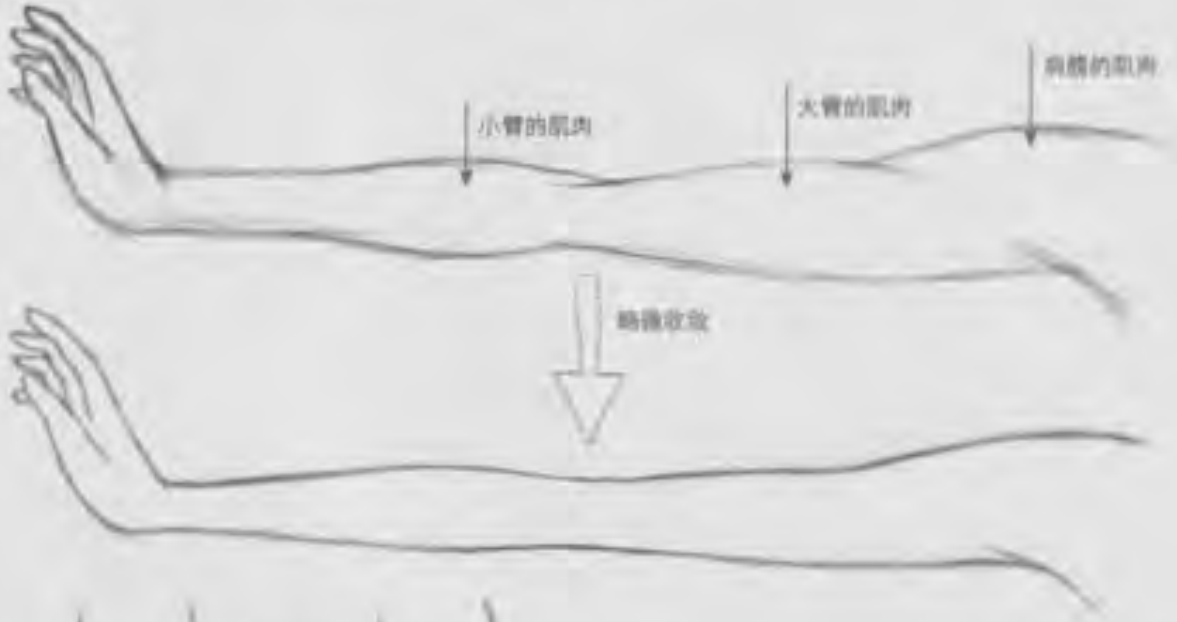
手臂抬高开始伸展。

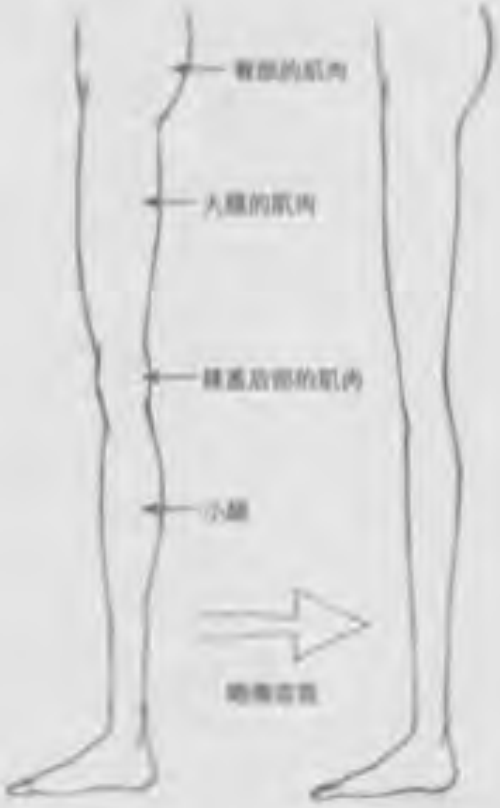
● 颈部的筋是肌肉的线条。这里的重点在于颈部的筋和锁骨的连接。

Part 06

手臂与腿，手与脚

画手臂及腿的时候必须考虑到肌肉组织。但是，画女孩子的时候，除了个人喜好的情况外，我认为肌肉形状还是应该略微收敛。





在肌肉突起的部位重复地画线条的话，能体现立体感及力量感，但难免会给人粗犷的感觉。而女孩子应该是柔顺、苗条的，因此我会尽量使线条看起来是一条连接线。连接的曲线可给人顺畅、光滑的印象。

● 手臂的动作为曲线状。在弯曲肘关节时可以适当变形，不给人粗犷感。

● 向前伸及收回手臂的时候需要将线条重叠。

● 腿部也为曲线状。X 型腿比 O 型腿更有魅力。

● 人类的骨骼并不是垂直的。画图时如果特别强调这种弯曲的话，则更有跳跃感。

肘关节弯曲时呈尖形凸出。
而膝盖弯曲时则是圆形。

● 对于画手部，并没有什么所谓的技巧。最好就是观察实物，多画多练才是正道。幸好一只手在绘画的时候还有另一只手空闲着，可以为自己做手模。

● 总有人说手掌的长度与脸部长度相近，但女孩子的手本来就小，手掌根部与下颚平行时指尖应该还不到发际线的位置。从构图的平衡性而言可将手脚略微画大一点，以强调指甲和饰物；也可以画小一些以强调可爱感。

● 现实中，手掌的长度比手指的长度要长，而画女性人物的时候，为了美观可将手指画长一些，手掌画细一些。

● 读者可以触摸自己的脚并确认何处有骨头、何处可弯曲。可想象脚部的透析图，这样更容易取形。女孩子的脚比较瘦，脚趾比较长，脚拇指稍微有些外翻，则更像女孩的脚。

● 可参考时装杂志画出穿高跟鞋的脚。

芭蕾舞者的舞鞋。从足底观察并不夸张，芭蕾舞者的脚背正是如此凸出的。

Part. 07

各种造型

想提高素描水准最好的方法就是看着实物进行素描练习。将立体物画到纸张上是培养立体感的好方法，只要是画家都可由此获益。

● 练习造型的话，用短时间快速绘画成形的速写画也是一种很好的练习方法。不妨尝试将家人或朋友无意间做出的小动作迅速地画在纸上。

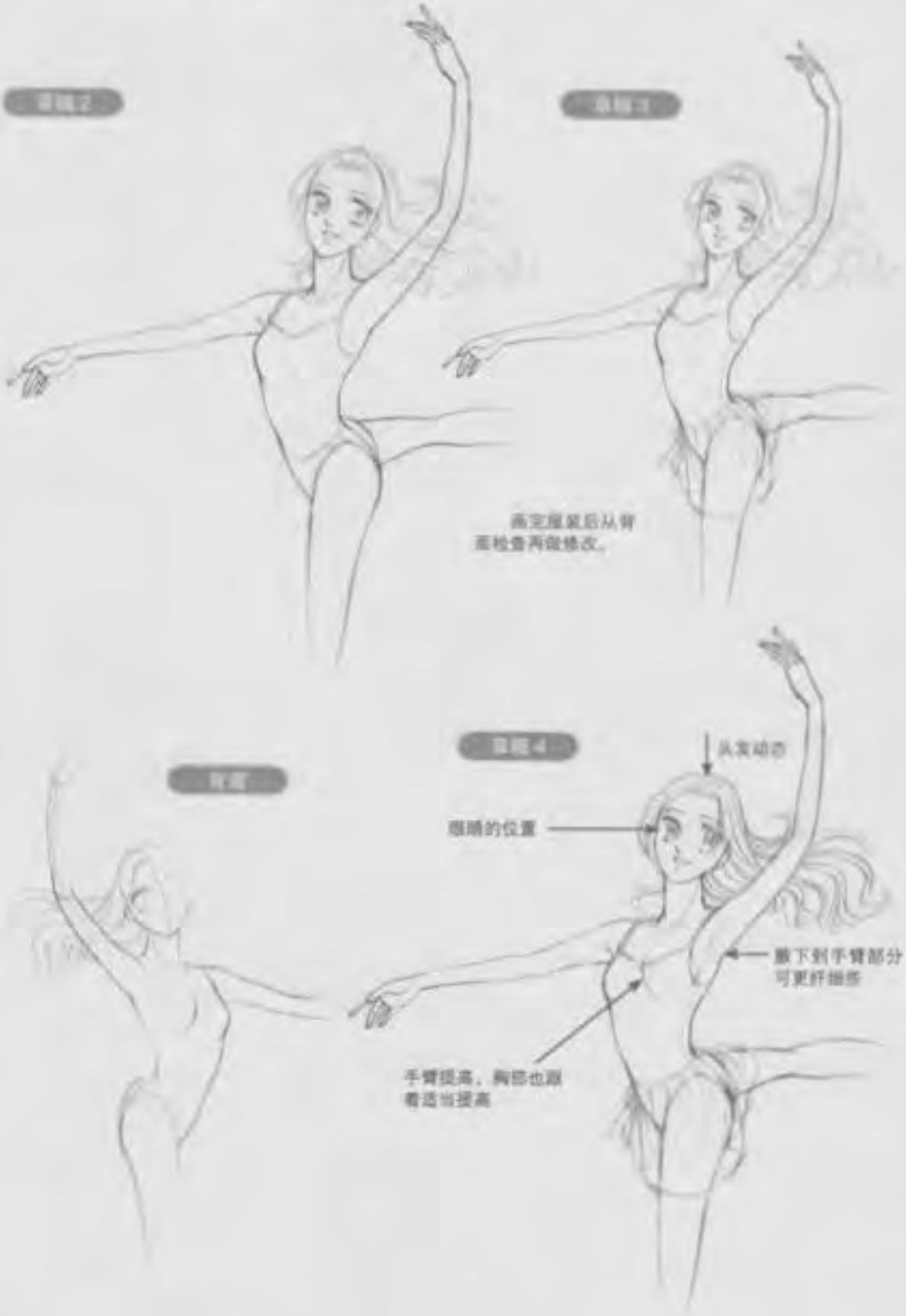
如果没办法找到实际的模特（最理想的就是能将实物（3维）转画到纸张（2维）上），多看造型写真集也可以达到目的。总之一定要多加练习。这个练习在将来画造型时必定能起到很大的作用。

这里将演示绘制人物形态的顺序。

● 首先是整体构图。画出大致的脸的朝向、手脚的形状和身体轴的扭转度。这是人物动作方向性的曲线引导图。

● 注意不要破坏身体的曲线，同时将身体分段考虑。从反面进行修改。

画出五官及头发等细节并整理线条。



完成画稿。画动态造型时请注意身体的行进方向及手脚、头部等各个部位的伸展方向。比如，如果人物现在需要向其右手方向伸展的话……

左手显得比右手略微长了一些，作者倒是觉得并无不可。

● 站立造型时请一定注意身体的重心。在此需要考虑哪里是体重给予地面的压力点，可从脚开始画一条贯穿于全身的直线。从初步构图时就应该注意中心线左右两侧的平衡，使人物在静止状态下不会摔倒。

这种造型自己肯定做不到。

● 单腿站立时，为了达到平衡的目的，必须调整上半身的位置。如 × 图，人物肯定摔倒。多看多画对抓住重心很有帮助，另外自己尝试做同样的造型，确认体重的转移方向也能有很好的效果。

图中人物被伸出的右手所牵引，整个身体的曲线向人物右侧倾斜。画这种造型的时候，脚趾偏离重心点。

● 本图脸面向右侧，可在背面边确认边完成绘画。

● 坐姿时，重心在腰部。跪姿时重心则在膝盖。

● 坐姿时人的身体会部分重合。画草图时可将这些隐藏起来的部分也画出来。

构图

● 前倾造型时，有种从上俯视人物的感觉。绘画时需注意胸、腹和腰部。

● 盘腿坐姿时，为了不让腿部看着过于扁平，需比站姿时更注意肌肉的描绘。

构图

● 重心放在前方。如果伸出手臂的话，重心则后移。

● 头部向后弯曲时颈部前侧伸长。下颚线条有一个下弧度后才连接至颈部。

● 返身跳跃。对于比较难画的造型可先参考写真集进行练习。不需要找到造型完全一样的图片，部分相似也可以。

看着照片画却怎么也画不好的时候，不妨考虑临摹。可将造型集中的照片放大复印后用透写台进行透写。然后将身体线条勾勒到纸上。

左侧是透写稿。照片中的人物身材很好，但与我们在 Part.01 中决定的漫画主角的身材有出入。

检查需要修改的部分后进入修改阶段。

从头部到肩部、后背、小腿的线条几乎没改，仅略微做了提臀效果，膝盖的位置也没有修改，仅此便有修长纤细的效果。

Part 08

绘画服装

首先画出裸体身体线条再画服装，这个流程可谓是基本中的基本。

很多人在画服装的时候特别注重衣服上的褶皱，而我选择尽量省略。决不画细小的褶皱。我不想用多余的褶皱破坏了人物的身体线条，何况即便不画褶皱也能清楚地看出人物是穿着衣服的。如图中的服装是一件贴身的毛衣，实际上在肘关节内侧与腰部应该有衣服的松弛感和褶皱，但服装的设计要求是"贴身"，因此作者认为不画出来能更切题。

● 用最短的时间为着装的模特速写。由于时间短促而没办法画得过于详细，只能选择主要的褶皱进行表现。练习积累的多了以后便能很快判断在哪里需要画出褶皱。

● 宽松的长袖T恤和睡衣的裤子。褶皱分为两种，一种是由于人的动作被拉出来的褶皱；另一种是布料因重力下垂而造成的褶皱。

● 布料因重力下垂形成褶。在女孩的裙子上画出漂亮的褶。

● 布料底部用一根连接线表达。柔软、略重的布料产生的褶更漂亮。

● 用裙子的褶表现动作或风。而提起裙子时，手提的位置应有褶皱。

● 绘画时需考虑到布料的质感。跳芭蕾舞穿的短裙称为芭蕾纱裙，布料是如蜜蜂窝般的网眼布，在大量衣褶的基础上做出数层重叠而成。直线褶给人更有张力的感觉。

画裙纱前先画裙撑的线条。

● 如乔其纱般轻柔的面料容易上飘且落下需要时间。裙底迟缓的下垂，用弧度表现褶皱感。

● 不觉得这种和服有些奇怪吗？如果是空想中的和服穿着方法的话倒还可以……

首先，胸襟交叉部分应左襟在外。右襟在外是为死人穿着和服的礼仪。

用左襟盖住右襟。

衣带的位置决定和服的优雅。

年轻女孩

女士

● 年轻女孩的领子要拉高，不可露出骨骼。已婚人士的领子可放低。

洋装形状如下

和服形状如下

● 经常有人将袖子接缝处画错。请一定注意。

接缝处在肩部以下

● 和服由直线形成。除袖子部分有略微的弧形弯曲，其他部位都是直线。和服不强调身体线条，胸部不需要隆起，收紧的腰部也被遮盖住了。所以，穿和服的人物不需要有收腰的效果。

缝线如图
缝线处在肩部以下
不强调胸部的曲线
腰带饰物
带结
带脚
调长度
和服通常做得比较长，因此需将多余部分折叠调整。固定后将褶皱部分拉到腋下，从前方看不见褶皱
缝线处
衣摆不能外扩
普通的袖子长度的如此
袖子如此的原因是
袖口露至此处
日本浴衣
（译注：即夏季和服，多夏天穿着。）
腰带和服的背后
● 腰带不是打蝴蝶结。系法有很多种。
绸质和服柔软，日本浴衣略硬，可从袖子表现面料的差异。
日本浴衣背后
● 如果会穿和服的话，画起来就轻松许多。可参考市面上关于和服穿法的书籍。

Part. 09

画一幅图

最后，向大家介绍一幅图从开始到完成的过程。首先大略画出草图，决定绘画方向。

接近特写的构图。

芭蕾舞练习场。

尝试穿上和服。

作者喜欢这样的构图。

把人物放在中心的话就成这样。

本书中将有一页是黑白稿插图。人物要求必须是女孩子。

作者画了几张简单构图，以便选择最佳的。作者认为最好是能体现故事性的插图，那特写的图就不可选了。黑白画且背景易于传递信息，我最后选定在芭蕾舞练习场席地而坐的女孩。

这本书的大小与漫画杂志一样是B5纸，所以我决定用原稿纸画。

刚好是1.2倍的大小。通常原稿纸都是印有边框的，但曾经有一家杂志上需要剪裁掉3cm，当时觉得很碍事，所以就用了135g的白底原稿纸。现在都用透写台勾线，所以草稿都用只有内框的90g的纸，勾线用白底110g的纸。

构图

● 画出十字线。比草图的人物小且偏画面下方，留出背景空间。同时确定大概的途线。

● 绘画人物。

背景

● 从背面加以修改。

完成草图的修改。

● 加入背景。作者不主张在人物上画线，所以我选择在背面绘制地板线及各种主要迹线。

背面迹线

修改背景

● 利用透写台，沿着背面的线条绘制背景。当然还需要修改。

● 人物的头部会与扶手接触，所以作者将扶手调高。角落的柱子看着非常不结实，所以加宽了柱子；同时作者还修改了后面扭曲的墙壁。至此，再加上些小道具，如玫瑰花和留言卡，完成草稿。

● 开始勾线。在草图上放上白色的原稿纸并一起放到透写台上开始勾线。如此，虽然纸的需要量增加了，相反则省去了用橡皮擦清理的时间。在制作黑白稿或数字彩稿时作者会用张力好的墨汁。勾头发时会选择新的斑马G笔笔头；将用过一段时日，笔头变粗的G笔用在人物的主线勾线上。

● 此次，作者在五官和金发线上用的是斑马的圆笔头；背景用的是学生笔。作者实际上更喜欢用G笔一种笔完成勾图：用新的G笔勾头发和五官；稍微用过的勾背景；长期使用而笔头变粗的G笔用来勾主线。

● 头发的处理方法有很多种，读者不妨将线稿复印几份，多做尝试。

金发，用短线表现头发的光泽感，体现浅色发色的质地。

柔发（光泽）的表现方法，用细笔绘画，比大面积涂抹更具有层次感。

这里体现的是不同光源下的光泽，强烈的头发可整片涂黑。

考虑原稿的光源、头型流向及光泽度绘制。在眼中亮处加上网线，完成勾线。

色调处理属于电脑管辖的工作范围。首先用扫描仪将原稿扫进电脑，解析度用600dpi，也可以用灰色扫入后再调整。

我们这次用 Photoshop 软件。现将图缩小到原始大小。也可直接用 1.2 倍入稿，作者以前在色调增加时出现过云纹，所以我依旧倾向于用原始大小。

将缩小后的图复制到早已准备好的漫画原稿专用稿纸上并储存，接着根据框线调整位置。扩大 100% ~200% 清理图面并修改多余的线条，调整线稿。

此后将于灰度模式下工作，但最终还是要回到位图模式，在开始前请先做一下设定，将“首选项”→“常规”中的画像插值调为“邻近”。

选择工具与填充工具中的“消除锯齿”对话框不选，使用笔刷时请选“混解项”。这是为了单纯只用黑白两色描画的重要步骤。

滤镜。首先是最大范围的网角。创建新图层，涂 10% 透明度的灰色，模式设为正片叠底。

选择“滤镜”→“像素化”→“彩色半调”，让灰色成为网点状。角度全为 45°，最大半径为点的大小。

灰色点

黑色点

即便将图像描值设定为邻近，彩色半调时还是会有灰色出现。如果直接做黑白色调的话，灰色部分就消失了，所以要用“调整”→“色阶”，修改为黑色网点。

裁剪不需要的部分。为了体现修改之处，我们需要用蒙板。如果用黑色涂抹的话，涂抹的地方就看不见了。所以要选用白色，删除能恢复。

修改的效果

将笔刷的尺寸放小，模拟擦除网点的要领。头发也作了同样的处理。

完成阴影部分。为其他细节处加网点。除圆点以外的效果可从网上找到不需要著作权的模板；或者可以自行制作。

完成阴影

颗粒

舞蹈裙用颗粒状纹理。

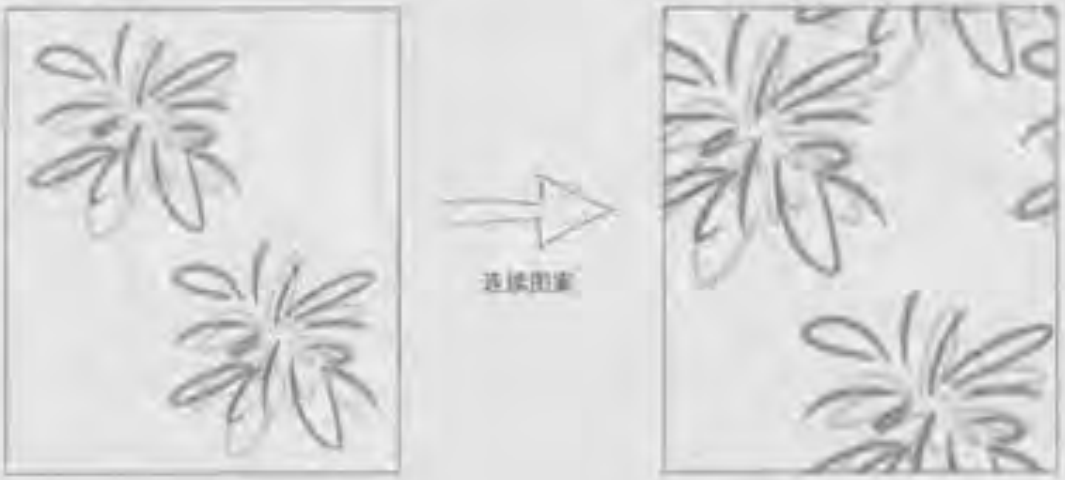
打开“编辑”→“定义图案”。创建新的图层，选择大一些的范围，“编辑”→“涂抹”来选择。

其他与网点的步骤一样，用蒙板裁掉不需要的部分。

比阴影部分的网点略收敛一些，加高光。

想在裙子上加些大一点的图案。

画两个花的图案，将其添加进连续笔刷中。原本是灰色的图，调成黑白色的图案，将画面尺寸缩小 1/4 后全选，“定义图案”后涂抹。



让裙子重叠的地方分开一些，使其看上去就是两片裙子。

我想画的是红色舞蹈鞋，所以用深一些的网点。花的部分用了渐变。两边都是用半调作的网点，后修整色阶使其黑白化。

最后加入白色。在最上方创建新的图层，用白色在眼睫毛与头发处做效果，同时也给眼睛做一些高光。布完光后将模式调成位图。

Chapter.

03

可爱女孩子的画法

小野正幸 Masayuki Ono

绘图时最重要的是“整体平衡性（肩宽及手腿长度等等）”，细节包括“关节周围的肌肉”等等。只要抓住这些重点，肯定能完成优秀的作品。根据这些重点，在此我将对我个人的绘画方式加以说明。

Part. 01 五官的绘画方法——向右看的角度

01 画一个圆作基础。

02 一条决定面部朝向的竖线。

03 加上视线的横线。

04 画出下颌的轮廓。上下颌的轮廓决定着人物的年龄，细节在P123的Technic中介绍！

05 画出鼻子。

06 眼睛的轮廓。

07 画出眼珠。

08 从总体背面检查脸部轮廓度，若有需要及时修改。

09 加上耳朵，耳朵与“眼尾平行”。

10 画出眉毛和嘴，这是五官中表现情绪的重要部位。

11 画头发，根据发型的不同及头发生长方向绘画。以这次的发型来说，便应该从 A 处向下开始画。

12 加上细节后开始画全身。

Part. 02

五官的绘画方法——正面角度

01 画一个基础圆及一条决定面部朝向的竖线。

02 画出下颌，成人下巴尖，头部轮廓为椭圆形。

03 决定眼睛的位置，用辅助线将脸部宽度分成4等分。

04 根据此4等分的辅助线画出眼睛。

05 决定眼睛宽度，画五官标准的人物时，让眼尾的中心处在4等分辅助线的中心上即可达到平衡。根据人物设定不同，这里的位置也不同，仅为参考方式。

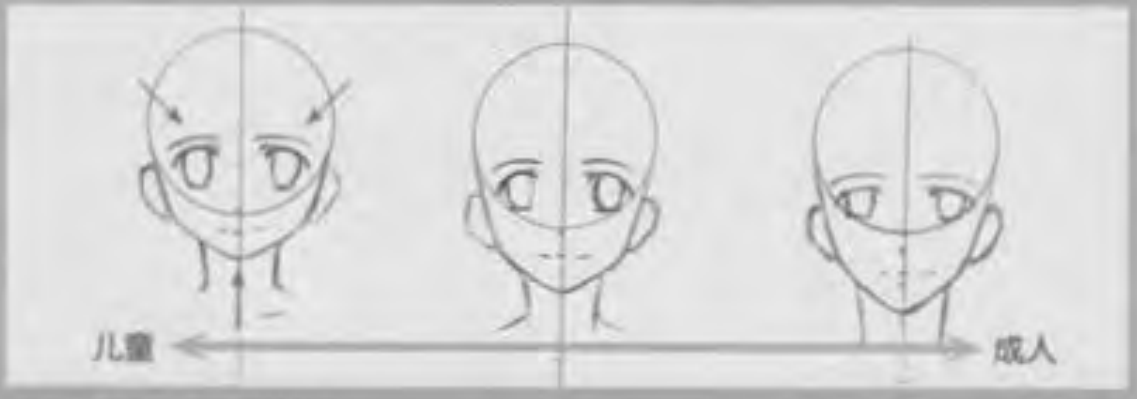
06 嘴的位置比鼻子和下颌的中心线上一些，耳朵与眼尾平行。

07 [illegible]

Technic

[illegible]

[illegible]



[illegible]

Part. 03

五官的绘画方法——侧面角度

01 画圆及大致构图。

02 画出下颚的大概位置。

03 画出眼睛的大概位置。

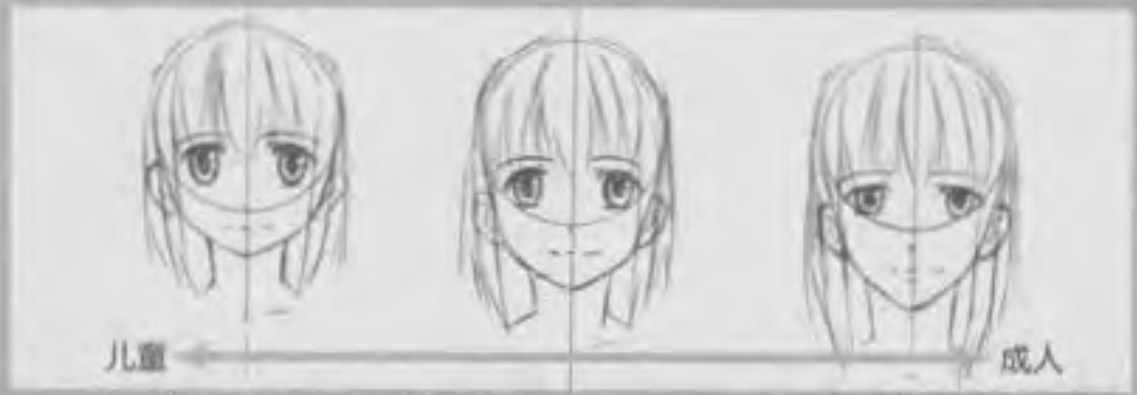
04 根据构图画轮廓。眼睛大的人物鼻子的位置便需要下调。请参考正面及向右的面部图。

05 画眼睛。请注意，眼睛的部位呈凹陷状。

06 耳朵与眼睛平行，从侧面的中心点开始绘画。

Technic

◎儿童与成人的脸部差异



儿童与成人的画法差异除了轮廓以外即是眼睛的尺寸。儿童的眼睛较大，为了保持平衡感，眼罩将高光做得大。另外，描绘男性的画法更能体现女性特质。

Part.
04

全身的绘画方法——正面角度

01 头部构图。

02 根据简单的构图画轮廓。

03 根据轮廓判断身体长度。在此我们使用 6 头身人物。

04 找出中心点。身体的中心点 A 为胸部；腿部的中心点 B 则是膝盖部位。

05 画出骨骼与手臂、腿部的构图。6 头身人物略显年幼，因此身部也不需过宽。

06 手臂的长度可参考胯部位置。手腕、指甲位置刚好处于胯部上下，不可与此长度偏离过大。

07 画出身体。画是女性人物，请注意收腰。

08 根据构图继续画出细节。绘画全身图时请注意重心的位置。如是垂直站立的情况下，重心则在身体中央。在这里，人物的重心在右腿上。绘图时需根据重心绘制。

09 完成。决定重心时可从镜张的背面检查，或者亲自尝试摆出同样的造型。这次人物站立造型的体重比例为右腿9·左腿1，因此右腿会略微靠近身体中心。

Part. 05

全身的绘画方法——侧面角度

01 与正面画法相同，从头开始绘画。

02 与正面画法相同，决定身体比例（这里用6头身），同时确定人体中心－胯部位置。

03 画出脊椎。正面时并不明显，身体为侧面时便能明显地看出线条为“S形”。人物为女性，因此臀部稍微凸出。

Technic

即使处于画稿上的素材，也不会出现实际中脊椎为直线的情况。

No.04 画出上半身。先画身前的线条。因为挺胸的状态（身体的虚线为没加胸部的线条），身后的线条为脊椎线。

No.05 图为画了腰的状态。画时请注意大腿及小腿处的线条。即便很少会画到正侧面的角度图，但是记住这个轮廓的话，将来画各种造型都能起到很大的作用。

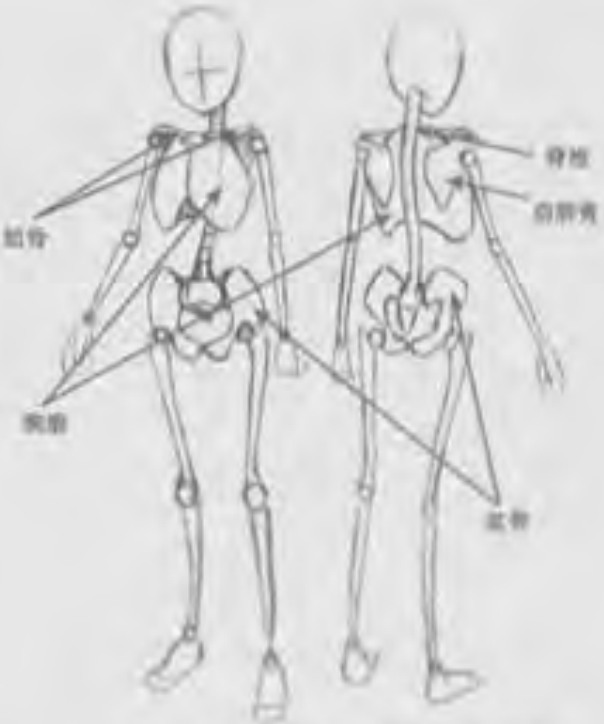
No.06 画出手臂及右脚的图。此轮廓为侧面的最基本图。

Technic

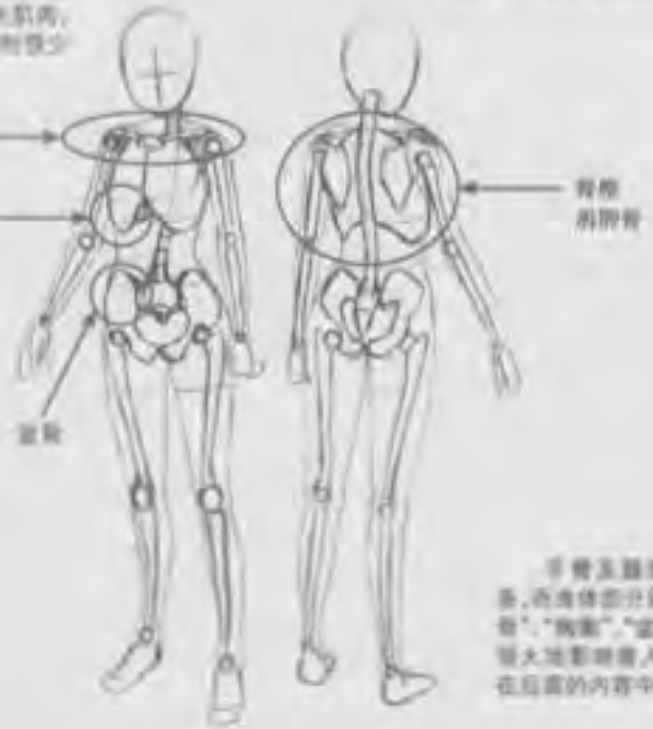
正面、背面、侧面的比较图。
在这里可以学到人体的基本知识。

Part.
06

骨骼、身体的绘画方法



请记住每个人体经典对着重要的骨骼点位。

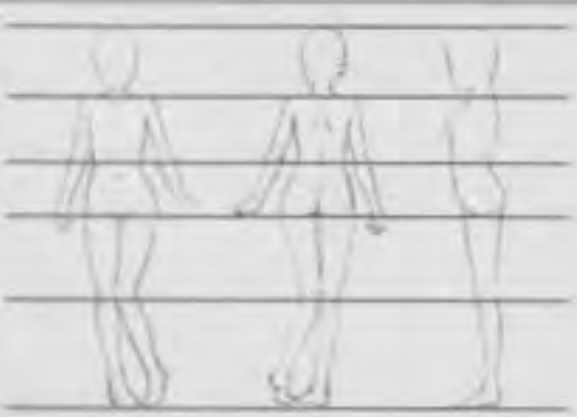


手臂及腿部基本上都是肌肉的线条，而身体部分则是骨骼的线条，图中“锁骨”、“肱骨”、“盆骨”、“肩胛骨”和“脊椎”很大地影响着人体的轮廓及细节，作者在后面的内容中将对此进行详细解说。

04 画出上半身。先画身前的线条。图为挺胸的状态！身体的虚线为没加胸部的线条！身后的线条为脊椎线。

05 图为画了腰的状态。画时请注意大腿及小腿肚的线条。即便很少会画到正侧面的角度图，但是记住这个轮廓的话，将来画各种造型都能起到很大的作用。

06 画出手臂及右脚的图。此轮廓为侧面的最基本图。

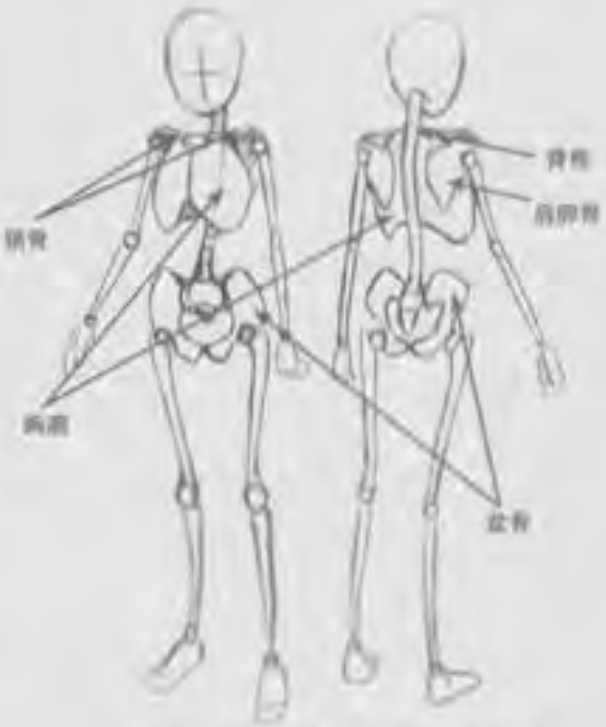


Technic

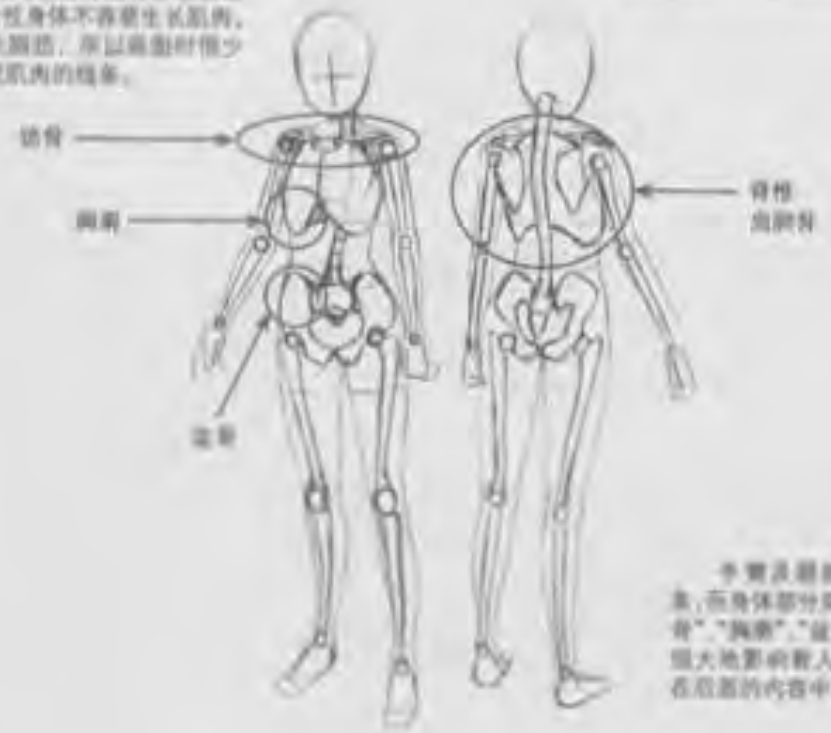
正面、背面、侧面的比较图。
此类图可以帮到人体的基本知识。

Part 06

骨骼、身体的绘画方法



请记住图中人体绘画时最重要的骨骼名称。



可夸张地表现女性的腰部。

图为躯干部分的骨骼。胸廓与骨盆之间（虚线）的凹陷产生收腰效果。另外，女性的骨盆较大。

A 为简单的图解说明人的躯干。从胸廓到腰部处收紧，然后连接至骨盆。女性的肩宽较窄而骨盆较大。因此 B 的上图形状并不正确，请参考下面的图。

图为躯干侧面图。背部的脊椎为 S 形线条。前面与正面图同样，受胸廓与骨盆的影响。画女性人物时要注意加上胸部及臀部的弧线。

01 画躯干部分时，以身体的中心线为基准。

02 将肩宽及胯部的线连接后便能得到大致的躯干结构，斜角度时为体现立体感则需要注意胸廓。

03 画躯干时很难注意所有的骨骼及肌肉，但至少要掌握肩部的位置及骨盆的话便容易多了。

04 连接胸廓与骨盆的线即可画出躯干，可用于各种造型及角度的绘画中。

胸部与骨盆中间的脊椎可弯曲。

若想突出女性体态可强调胸部及臀部的脂肪。

Part. 07

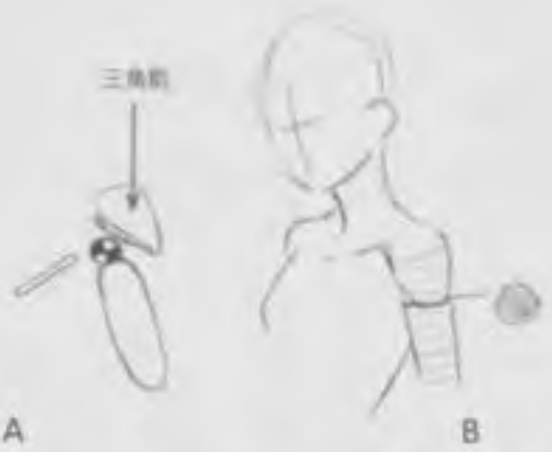
颈部及肩膀的绘画方法

重力颈部的解说图。女性人物颈部周围需给人纤细感。具体的表现方法为，画纤细的颈部；不画出图中灰色部分的肌肉；表现长的颈部可给人华丽感。

从锁骨根部到颈部，耳朵后部到锁骨根部有肌肉生长，在此用线条表现。

颈部下面的横线应是锁骨的线条。锁骨与肩部相连，因此有耸肩等动作时锁骨也随之反应。

画女性上半身时需要注意的是肩部肌肉—三角肌。三角肌的位置如图。



三角肌覆盖在锁骨与肩关节之上。图B为夸张表现的断面图。

由于三角肌覆盖在肩关节之上，因此肩膀部时可如图。由于同时与胸部肌肉连接，因此抬起手臂时胸部也连带拉伸（斜线部为骨骼）。

Part.
08

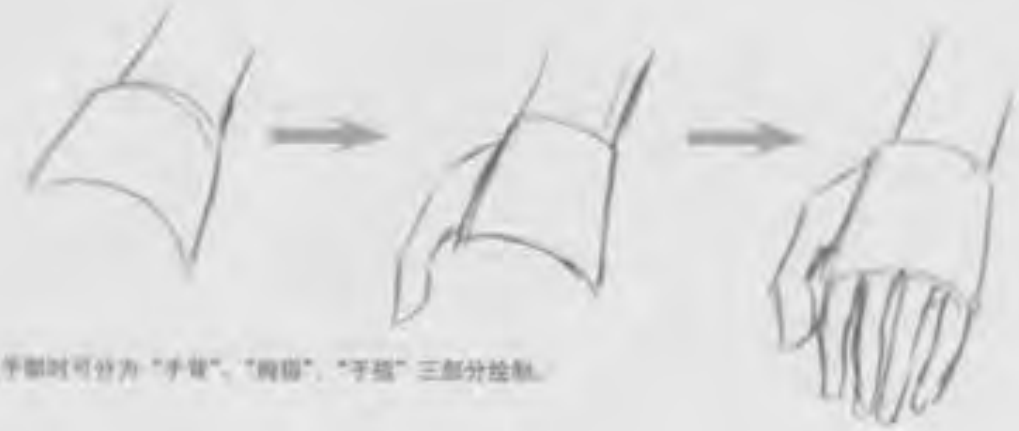
手部的绘画方法

手部骨骼结构表现图，手指部小关节部分略微突出。

手指握拳或合拢时指甲向内弯曲，手背凸起如。

在此说明手指的弯曲方法。请注意手指根部的关节。
图中灰色部分也可弯曲，因此上方的图是错误的。

由于掌对，其色部分微微由掌收。



画手部时可分为“手背”、“掌根”、“手指”三部分绘制。

手掌为放松的状态时，手指尖自然向中心集中。有意识地加力的情况下手指可直线弯曲，但向内收的效果更自然。

画手心时也同样可分为三部分。

弯曲段的根部想象成图上的椭圆形球体则有利于绘画。

手指要好好画，同时减少骨骼的线条，
尤其体现女性的手时，指头至关重要。

通常指甲的形状近于四角形，但如果画成椭圆形，则手掌便能显得更薄弱。

Part.
09

手臂的绘画方法

首先解说手臂肌肉。图中看似肌肉组织非常多，但是绘画时需要用到的就只有关节部分。

图为伸直了手臂的状态。可见，女性肌肉组织较少，除关节以外没有多余的线条，由于肘关节的骨头突出，便形成了A图的线条。人物为女性时肘关节的骨头可用细线条描绘，如果线条过粗，便给人骨骼粗大的感觉。

将手臂如图B般用椭圆形圆锥体表现时，由于关节部位的灰色部分有肌肉覆盖，可略微画粗一点。

上臂（通往肩肘关节部分）几乎可旋转 180°，加上肩部可旋转 90°，总共可旋转 270°。

弯曲手臂的状态。除肘关节的凸出外，其他没有多余的线条，显纤细。女性肌肉组织较少，因此即便弯曲手臂也不需要画出肌肉的线条，更没有"二头肌"。无论手臂弯曲与否，画轮廓时需重要的是灰色部分的肌肉。如把握以上几点，便能对绘画有所帮助。

Part.
10

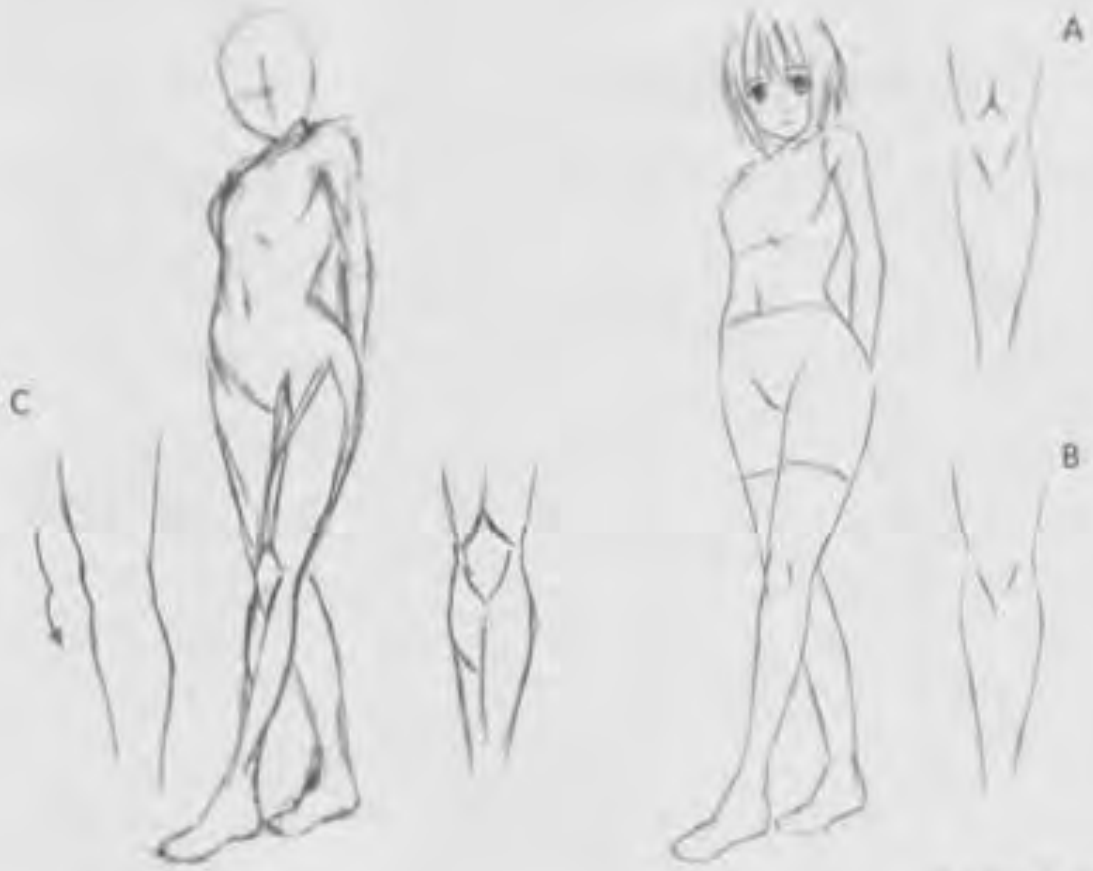
腿部的绘画方法

图中为简单的腿部肌肉分布图。

重点在于，越接近脚趾的肌肉越小。侧面也不例外。

乍看大腿部分并无线条的变化，但大腿内侧（斜线部分）也有肌肉，因此这里存在微小的变化。

小腿并不完全对称，而是稍微向内弯曲。不可过于强调，否则会给人O型腿的感觉，略微向内即可。



因为伸直腿部时的解说图，女性肌肉较少，因此腿部的重点在于关节。如图，这里很少有表现肌肉的线条。A图中加了表现肌肉的线，显得肌肉过多，因此修改至图B。而从侧面看关节时，则会如图C般呈现厚实感。

腿部后方关节部分的肌肉呈菱形，画法可参考图B。图A为解剖图。

Part. 11

足部的绘画方法

首先是足部的解说图。拇指位置较长，脚内侧（足弓）呈凹状。

为了容易解说，图为夸张化的绘制图。脚底如弓起的山形连接于脚踝。

画足部时，参考上面的足弓与脚趾形状，先画出构图（穿着袜子的状态）。

根据构图画出脚趾。

脚趾的绘画技巧。拇指比其他脚趾大，拇指与小脚趾向内侧靠拢。小脚趾的角度比拇指角度略大。

手与脚的尺寸对比。请注意，脚一定比手大。

脚踝的解说图。可向前、向后弯曲，向后可弯曲至与地面垂直平行；向后弯曲时脚踝向内侧弯曲得更大。

如腿部的介绍所说，腿部可从根部弯曲、扭动，而脚腕（膝下）也可往外侧扭动，但是，脚腕无法单独向内侧扭动，此时需要得到腿根部的帮忙。

脚腕处，小脚趾（外侧）部分突出。

Part. 12

造型的绘画方法

决定重心位置的基本方法作者曾于P126文中进行说明，并已告知可在背面进行确认的方法。在此，作者将向大家介绍背面确认重心的方法。

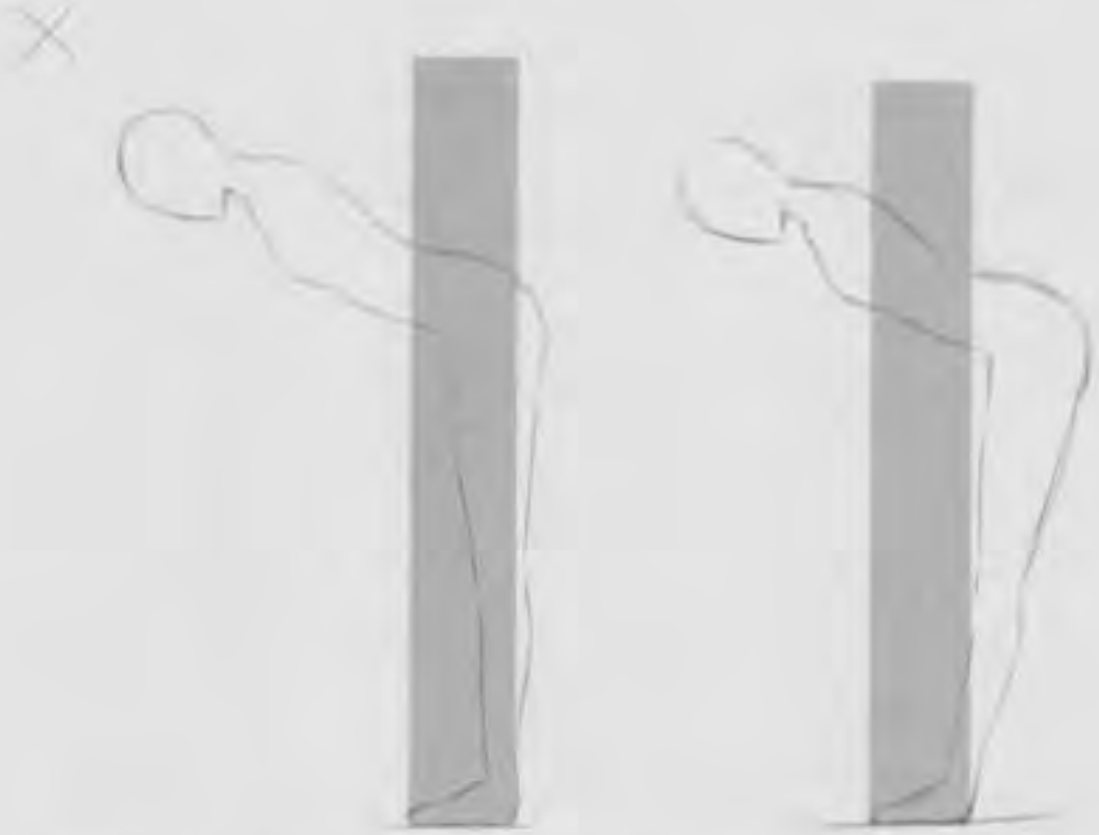
此为图画的背面。此处需要注意的是，足部的重心轴（灰色部分）的左右是否对称。如果并不对称，可调整重心的位置（足部位置）或修改从重心轴突出的部分。

单脚时，重心轴过窄显得不稳定，将双脚张开拉大轴宽的话，更有稳定感。

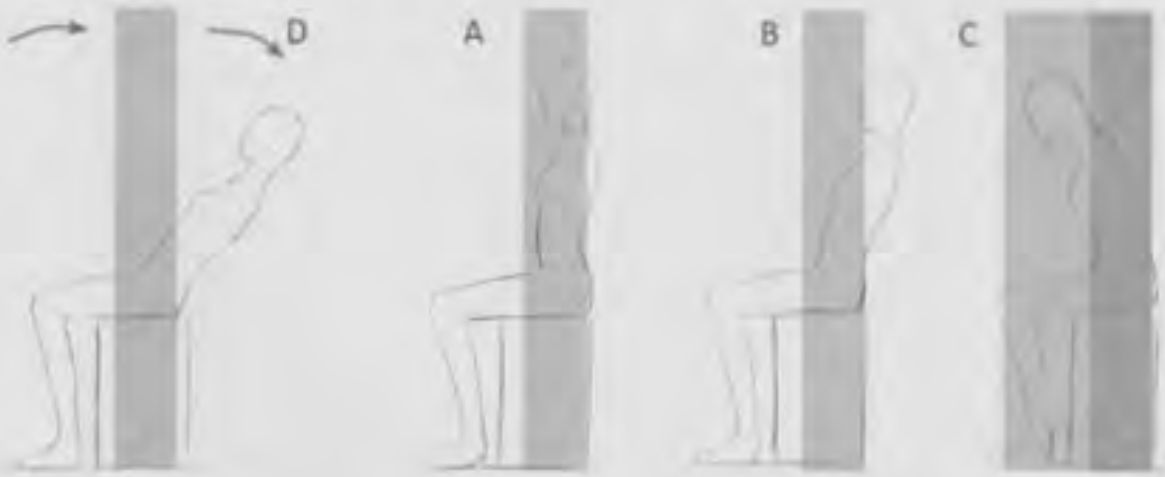
单脚站立时比较难找到平衡，基本姿态不变，以重心为轴取得平衡，以站立的腿为中心（内侧）弯曲。

如果将重心轴边移，人物便站不稳。

此时，可如图 A，将重心轴所在的腿向左内侧移动或将上半身向左移动来解决问题。人物为 O 型腿的话，可直接取得平衡。看似要跌倒的情况下，可伸长手臂和腿来辅助动作。



从侧面看的时候也用同样方法寻找平衡。图为舞蹈时的重心点。左侧的图中，头部大幅度地超出了重心点，必定向前倒。右侧的图则将臀部重心后移，以至取得了整体的平衡。



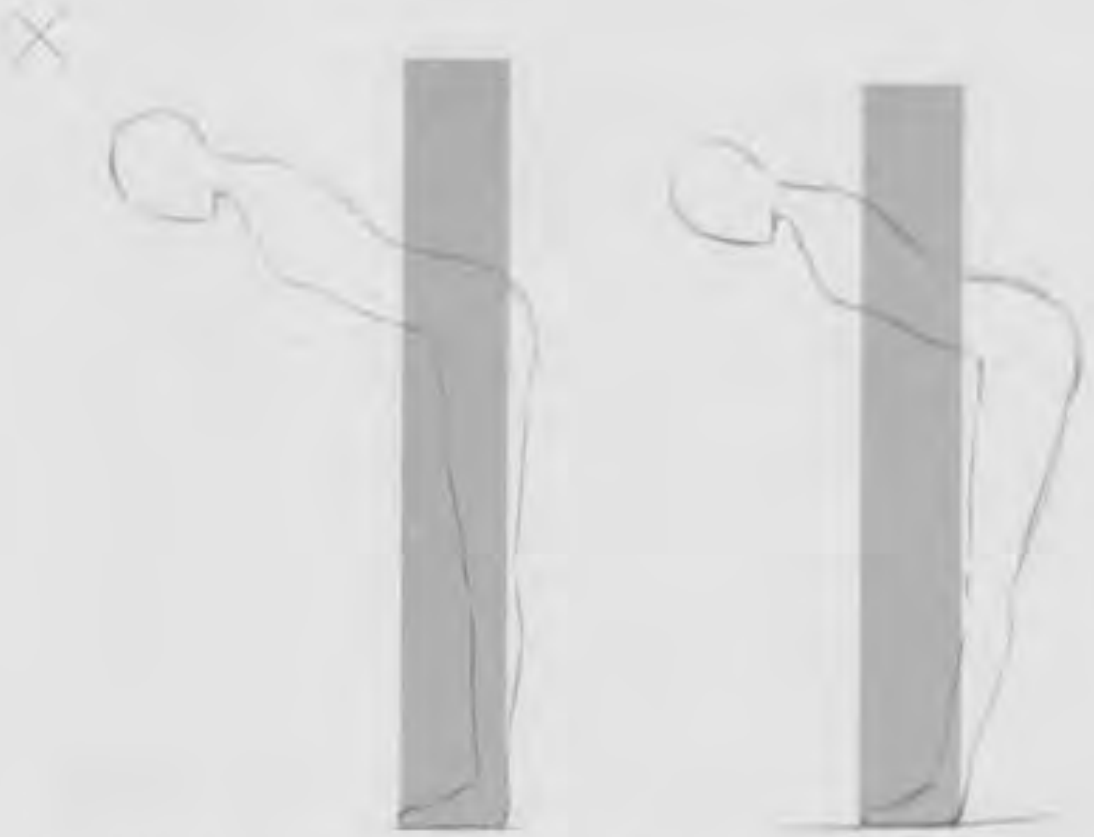
坐姿也需注意重心。坐下时，重心多在臀部。图 A 为挺直背部的状态。这种造型下，体重几乎都在臀部。此外，会有少部分体重就分于腿部。图 C 为上半身前倾的状态，此时，本应在臀部的体重需要移到腿部，才更稳定。图 B 则是向后倒的状态，这时腿部与上半身并无不适，所以不会倒下。如果后倾角度如图 D 般大的话，腿部与上半身不协调，则会向后倒下。坐姿中若重心不平衡的话，可用图 C 的前倾造型来解决。

Part. 13

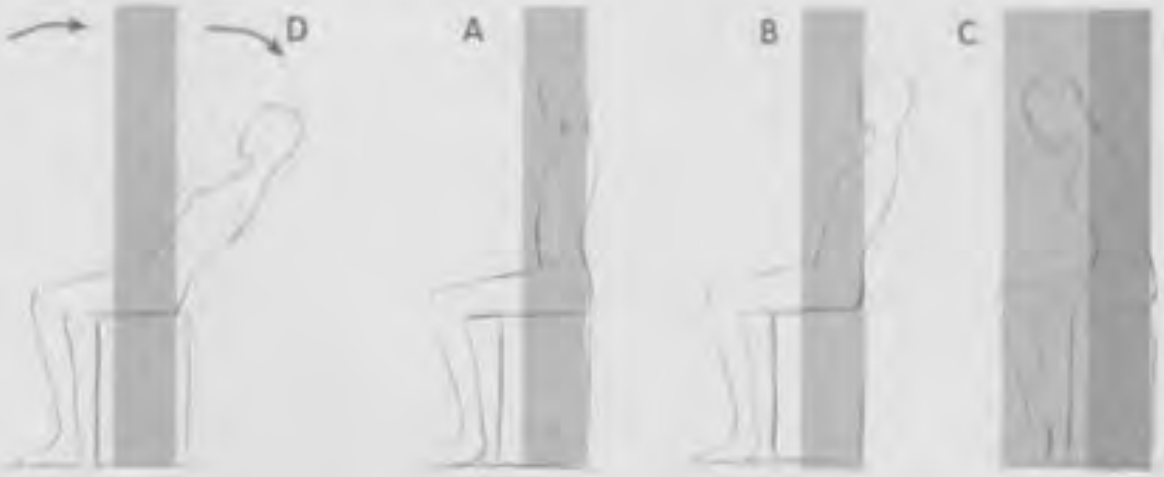
服装褶皱的绘画方法

对于服装褶皱的说明。

即便被服装挡住身体的线条，也还是需要画出裸体模特（右图灰色部分）。似乎比较费事，如果省去此步骤的话，人体构图技巧便会退步。此外，画出裸体模特对服装的褶皱绘画也有很大帮助。



从侧面看的时候也用同样方法寻找平衡。图为臀部时的重心点。左侧的图中，头部大幅度地超出了重心区，必定向前倒。右侧的图则将臀部重心后移，以至取得了整体的平衡。



坐姿也需注意重心。坐下时，重心多在臀部。图 A 为挺直背部的状态。这种造型下，体重几乎都在臀部。此外，会有少部分体重被分于腿部。图 C 为上半身前倾的状态。此时，本应在臀部的体重臀重移到腿部，才更稳定。图 B 则是向后倒的状态。这时腿部与上半身并无不适，所以不会倒下。如果后倾角度如图 D 般大的话，腿部与上半身不协调，则会向后倒下。坐姿中若重心不平衡的话，可用图 C 的前倾造型来解决。

Part. 13

服装褶皱的绘画方法

对于服装褶皱的说明。

即便被服装包住身体的线条，也还是需要画出裸体模特（右图灰色部分）。似乎比较费事，如果省去此步骤的话，人体构图技巧便会退步。此外，画出裸体模特对服装的褶皱绘画也有很大帮助。

衣服的褶皱可大致分为三个部分。

A

A 为弯曲关节时产生于关节内侧的褶皱。褶皱数量的变化由关节的弯曲程度决定。

B

B 为在拉伸情况下产生的褶皱。关节外侧被拉扯时便能产生这样的褶皱。服装被重力拉扯产生的也是这种褶皱。

C

C 为下垂时产生的褶皱。褶皱的凹凸感与 A 很相似，但并不是 A 那种细小、集中的褶皱，而是更柔顺的褶皱。衬衫堆积或卷起袖子时便能产生同样的褶皱。

穿大号服装时产生的褶皱如上一页中B和C所示的褶皱。B为被重力向下拉伸时产生的褶皱；C为裤脚尺寸过长而堆积在一起时的褶皱。

此时也需要画出裸体模特，在人物的站立造型中，更能有效地掌握肩膀与腰部的位置。

穿着大号服装弯曲关节部位时，由于尺寸较大，关节部位并不会呈现太多褶皱，在此应适当减少，而袖口较大的话，则会如图般堆积于肘关节附近。

由于手臂弯曲，所以为了正确找出肘关节的位置，我们必须画出裸体图。

在此，我们将对小号、紧身的服装加以说明。首先，A的褶皱将出现在各个关节部位。例图中腰下的位置，小号尺寸的服装与身体之间没有空隙，因此会出现许多细小的褶皱。绘画贴身服装的技巧：服装的基本形状是如右下图般并无凹凸的四角形，依照人体的凹凸，也就是说在胸部及腰部将出现如B一般被拉扯而产生的褶皱。

服装越紧身体线条越明显，因此绘画裸体模特的步骤也就越重要。

拥有丰满胸部的人物的腰下部位也需要加上服装被胸部撑起而产生褶皱的线条。同时注意衣服被撑起的情况下，需在腰头位置添加褶皱。

同样是贴身的服装，由于材料厚度不同而产生的褶皱效果也不一样。材料越厚褶皱越少，材料越薄褶皱也就越多。图中左侧为厚水衣、右侧为紧身衣。

Part 14

插图的制作流程——构图～草图

在此为读者们介绍的是一幅插图的制作过程。首先，作者想了三种构图方案，构图1为人物的特写。

图为构图2，比构图1的画面要宽，构图中带有背景。

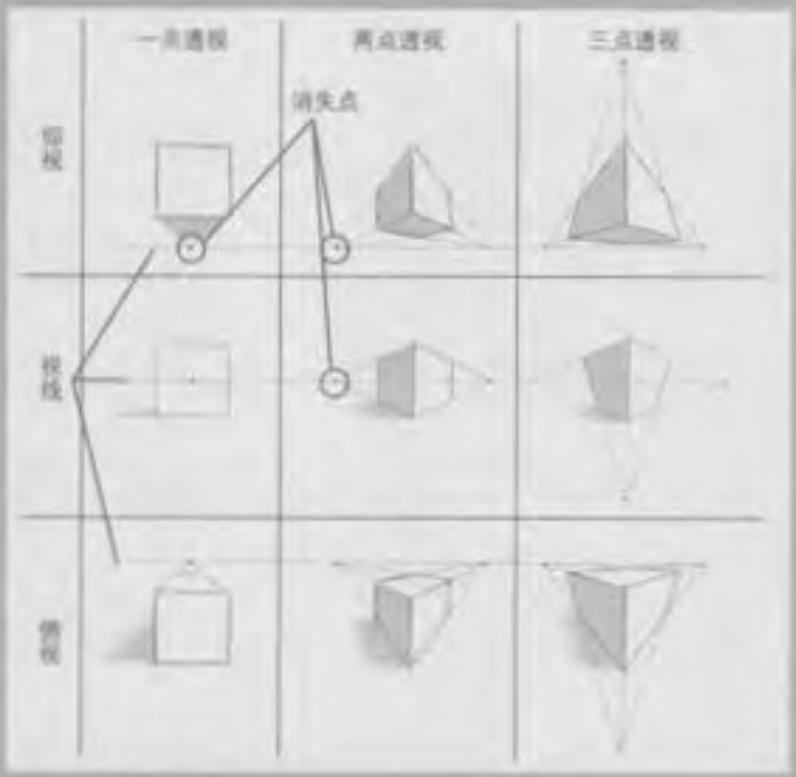
根据插图构图方案2绘制的全身图，此时的人物设定为女高中生，背景与定稿背景并不一样。

作者决定用全身的构图方案继续绘制，根据此构图开始画草图，加长裙子的长度并让其随风飘动；给人物添加动作，由于人物服装的因素，作者决定背景用大海。

在此作者将介绍素描的方法。此次的描画用的是6头身人物。在P120文中也曾介绍到，以脚下的位置为全身的中心并找到平衡。

决定平衡后，开始画全身。同时请注意波线。以地平线（消失点）为中心，图中可见处即刻有所改变。

Technic



做到了解全身所有的肌肉再画服装是非常困难的事情。作者喜欢抓住关节和手部等绘画要点。

画出裙子，首先画好身体。

画出服装的褶裥，此方法也可用于绘画裙子般宽状的服装及大面积的蓬帘布。

从上一步画的褶裥的弯曲处画出延长线便能成为裙子。此处重点在于分辨清楚是裙子内侧或外侧的线条。

画出细节及背景，完成草稿。

Part. 15

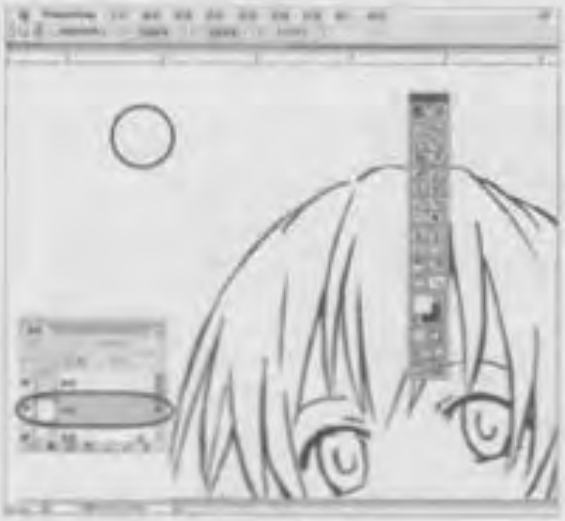
插图的制作流程——提取线稿

清稿后进行扫描。分辨率为 400dpi。如果背景中包含了比较复杂的图形，软件不方便做的话，可画入清稿中一起扫描至电脑。本次的背景对透视并无特殊要求，仅为大海，因此在上色阶段画入即可。人物腰部的横线为地平线（消失点 1）。画背景时可作参考线。

利用 Photoshop 的“图像”→“调整”→“亮度/对比度”让线条黑白分明。

经“对比度”将线稿调整至黑白分明后，从“选择”→“油漆桶”提取线稿。

左侧为原来的线稿，右侧为经过对比度调整的线稿。



接着是“清洁画面”的工作。首先，在提取出的线稿图层下加上一层白色图层并进行画面清理。至此，完成提取线稿的工作。

Part. 16

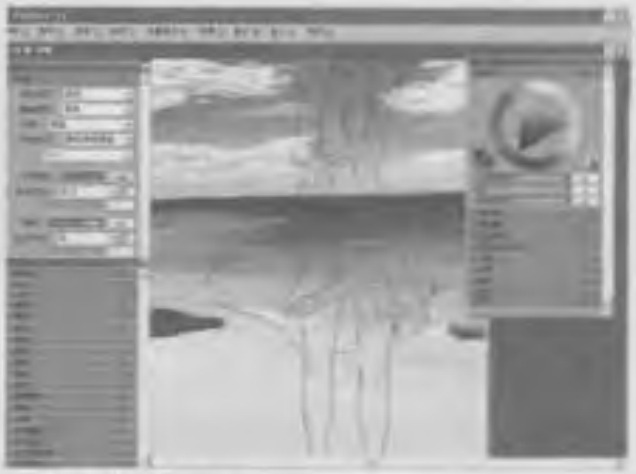
插图的制作流程——为背景上色

先涂上大概的背景颜色。背景将在另一图层中进行作业。

从远处的背景着手。例图中，作者以天空开始制作。严格遵守越远的物品越薄的法则，“空气远近法”进行作业。

完成天空后，着手于白云。

继续绘制。



同样的方法画大海。

最后画分镜，决定光源，画出人物的影子，例图中，光源来自画面右上侧。（至 P172）

Chapter. 04

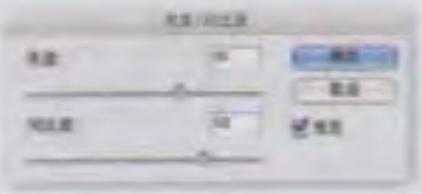
人物与背景的上色技巧

Part. 01 利用填充及合成模式上色的技巧

入江泰浩 Yasuhiro Irie

01 用“亮度”及“对比度”调整使背景呈白色，线条呈黑色。例图中用的是 Photoshop，现今几乎所有的软件都具备此功能。因此步图留并不干净。

扫描的数据。



调整亮度 / 对比度。

02 用“橡皮擦”和“选择”工具清除污点，同时修正线条。可削细那些因铅笔过粗造成的圆形线条，如头发柄等部分。

用多角形选择工具选择不需要的部分。

除去选择范围。

清除污点后的状态。

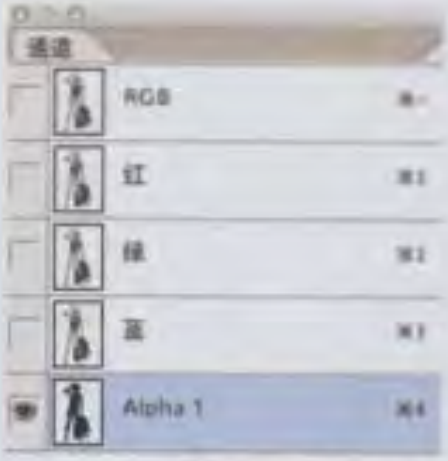
用灰色单色填充

添加新图层，在新图层中用单色填充人物。填充范围限于线与线之间。

填充的颜色没有硬性规定。不需要选择消除锯齿。可用铅笔工具和橡皮工具，以及消除锯齿项目没有打勾的多边形套索工具。

01 用“亮度 / 对比度”选项使填充了颜色后的图层变黑。接着将黑色以外的空间用白色填充。选择后复制。在通道中添加 Alpha 1 通道，将复制的图粘贴至此。“Alpha 1 通道”在剪切涂色后的轮廓时还要用到。

Alpha1通道



用橡皮以及不消除锯齿进行填色可方便后期的范围选择及改变颜色。在 Alpha 通道保存几个画像可方便选择范围，使效率提升。

使用 Alpha 通道时，白色部分为被选范围。利用 Alpha1 通道可正确选择人物的剪切轮廓范围。可在颜色涂出图外时使用。

07 将黑色图层根据各个不同部位改变颜色。这时如果黑色不方便制作的话，可先转成灰色。此工作最好也用模糊/不消除锯齿上色。这是为了下一上色步骤时能更快捷地选择每个部位。

各部位用不同的灰色。

线图层没有显示的状态。最后将为同一颜色的部分上色。即使没有相连接，也可以用同样颜色。

08 制作阴影。建立新图层，将溶解模式改为正片叠底模式。或者是将线的图层移至最上方，同时也可以将其溶解模式改为正片叠底模式。作者建议阴影处也用模糊工具或不消除锯齿工具上色。

阴影草图

阴影可参考线稿的草稿。当然也可以在此做出修改。例图中，作者用多边形套索工具大概地涂了一遍，很多都涂到了人物的轮廓之外。从刚刚制作的 Alpha1 通道中读出选择范围，将多余的部分清除。

完成阴影图层

清除了多余部分。我们将这个作为 "Alpha2" 保存到 Alpha 通道当中。

线稿图层+上色图层+阴影图层

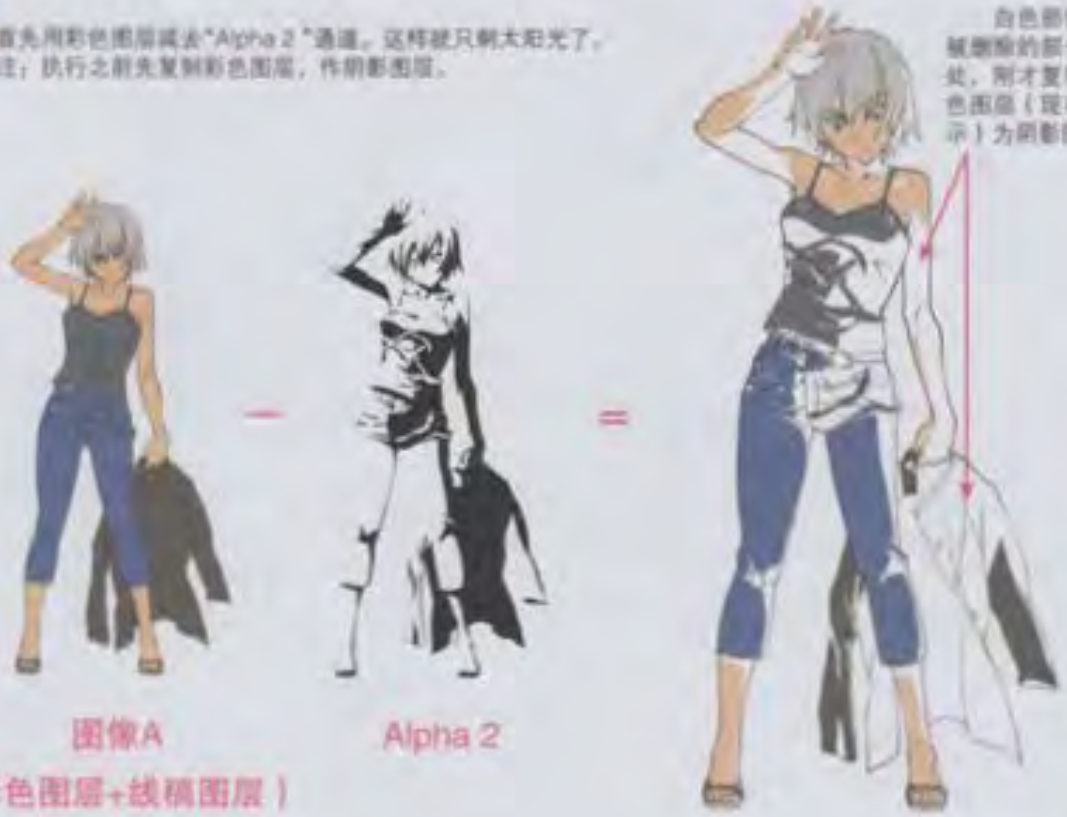
图为 "线稿"、"上色"、"阴影" 同时可见的状态。阴影图层将透明度做下降处理。

图像A中用彩色替换了各部位的灰色。线稿图层以“正片叠底”模式上色后与其合并。图像A中以“正片叠底”模式加上了阴影图层后得到图像B（阴影图层的透明度为50%）。

图像A　　阴影图层　　图像B

可以改变阴影图层的颜色、透明度与模式再合成，但如果想尝试其他颜色或想分别控制阴影与光的颜色时，可利用以下的方法。

首先用彩色图层减去“Alpha 2”通道。这样就只剩太阳光了。注：执行之前先复制彩色图层，作阴影图层。



图像A
（彩色图层+线稿图层）　　Alpha 2

04 在“光（Highlight）”与“阴影（Base）”之间放入“彩色图层”。将“线（Line）”层“正片叠底”模式，其他都是“正常”模式。读取“Alpha 1”通道，删除彩色图层中除人物以外的部分。

添加 Color 图层

Alpha 1

Color 图层减 Alpha 1

05 模式与 Color 的组合可制作出各种各样的可能性。

将 Color 的模式改为正片叠底。仅阴影变化，不影响高光。只想改变阴影颜色时可用。

将高光的模式改为滤色后，高光受下面层的影响而改变。改变 Color 的颜色，则整体都变。

在各部位的顶点处添加高光。唇、鼻、胸部等等。想为女性人物添加染色时很有用。

模糊与阴影的界限。在高光图层做模糊处理。其基准正如前面说明过的，判断是“物体的投影”或者是“立体的阴影”。比如，头发本身的阴影作模糊处理，而头发在皮肤上的影子则不作模糊处理。这只是基准之一，也同整体进行均衡模糊处理的情况，到底如何可按个人感觉判断。

需要强调“温润”的部位就要做模糊处理。对鼻、脸颊、手臂及指尖等圆且柔软的部位重点进行模糊处理。模糊的范围越大则越给人柔滑的感觉。换言之，不作模糊处理则能给人坚硬的印象。可将两种方法分开使用。

10 对图像 A 进行加工做成背景。复制图像 A 的图层，用图像 C 的 "Alpha3" 删除照片下侧，反选，将背景上侧做模糊处理（图像 C）。合并图像 A 与图像 C（图像 D）。

此后加上紫色的图层，以 "Alpha 3" 删除下方，合并，完成背景制作。

11 将人物添加到背景中作处理。添加的处理有以下几点。
1. 使人物图层变形，改变颜色，在地面做阴影。
2. 从左上及左下做白色渐变，右下做黑色渐变。
3. 复制高光图层，用 Alpha3 删除下方（提亮上半身）。
4. 复制 3 的图层，加入模糊，与人物融合。

将牛仔裤单提出来，加上模糊效果，删除下方加入变化，将模式改为叠加。根据模式的不同，导致的结果也都不一样。掌握每个模式的特性，工作便能更迅速。

处理前

处理后

Part. 02

用Photoshop和Illustrator的上色技巧

椎名见早子 Misako Shiina

01 将人物与花束分别完成各自的线稿，用扫描仪读取至电脑。用 Photoshop 清理画面后，复制一部分人物的线稿，另存为“矢量图”。用 Illustrator 打开“矢量图”→“对象”菜单→“实时描摹”→“建立并扩展”。转换完毕。

02 删除不要的白色矢量图，用渐变工具让剩下的线色起渐变效果，可一直调至自己喜欢的颜色。

03 将加入渐变效果的矢量图扩放到最大原稿尺寸，以正片叠底模式将不透明度降到 60%。将渐变线条的对象与圆点样式对象合并。圆点的样式是事先做好的原创作品。至此，以 Illustrator 形式保存。

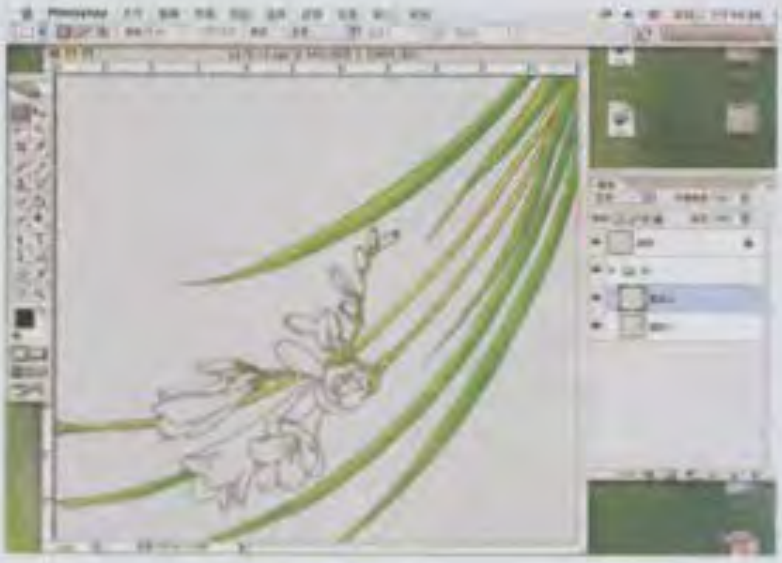
04 回到 Photoshop，将清稿后的两张线稿在 RGB 模式中，用魔法棒选择黑线部分。作者用深咖啡色将线条转换成比较轻柔的颜色。在图层中选择“背景”双击并转换成普通图层，删除白色部分，做出透明的咖啡色“线稿”图层。创建新图层“颜色 1”，将“线稿”上移，

05 将身体的基础色涂在“颜色 1”图层中。在上方建新图层用“画笔”工具做出阴影部分和高光部分，将 3 张图建组。

06 在“肤色”组的上方建新图层，用“笔刷”工具为头发上色。Illustrator 中所做的图像将成为背景，将文件的预览放到桌面上，选择与背景相称的颜色涂色。完成后与“肤色”组同样，建组。

07 服装的颜色也以同样方法上色并将图层建组。

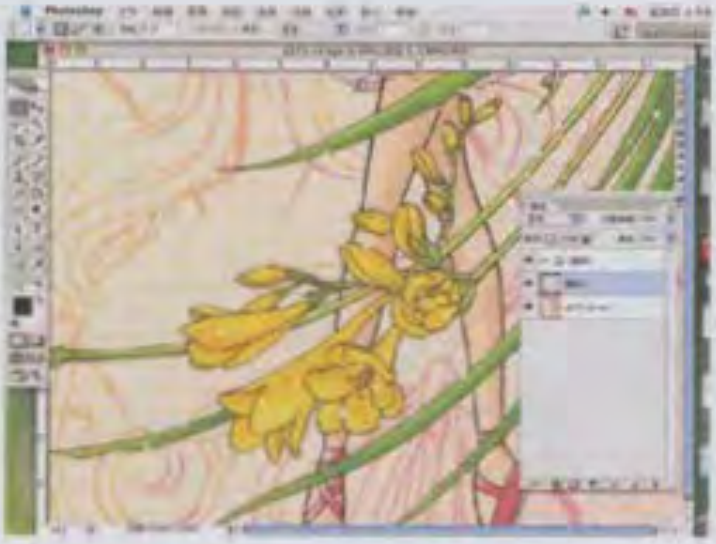
08 在“线稿”图层下建新图层，命名“白”。用“画笔”工具制作高光。至此，人物的面已经差不多完成了，可保存。



09 打开花束的图像，上色。线都是封口的，可用“油漆桶”工具将基本色填入。由于茎比叶的颜色要鲜艳，后再加入亮色。

10 为花瓣上色，到此花束的图已大概完成。花茎处有些许残留的绿色，新建正片叠底的图层，在花瓣的颜色上加了一些黑的绿色。

11 在 Illustrator 中再次打开“矢量图”，做成方形的图层，通过“滤镜”→“创建”→“裁剪标记”作记号。用“文件”→“置入…”将人物及花束的图放入背景内，调整好图像的位置及尺寸后导出。此环节也可将背景在 Photoshop 中打开并制作，但作者认为 Illustrator 的裁剪记号及图像调整项用起来更方便。完成后选择“文件”→“导出”，确定“Photoshop 形式”的分辨率为 350dpi。



12 再次回到 Photoshop 当中，打开 Illustrator 导出的画像。用裁剪工具在标记少许外侧的地方裁剪后，创建新图层，用“笔刷”工具将白色删除。合并图像，大功告成。

Part. 03

Painter 和 Photoshop的上色技巧

小野正幸 Masayuki Ono

01 为人物上色。基本上人物的图层分为“头发”、“皮肤”及“服装”3层，在这3个图层中先涂上大概的颜色。

02 作者打算在服装上也做出光的反射效果，因此裙子选择了白色。而如果只是单一的白色，那人物就不够突出了，因此上衣选了较深的颜色。

03 由于背景色为蓝色，人物头发选择了为其补色的黄色系。

04 为皮肤上色。皮肤上用了“基础色 A”、“阴影 B”、“深色阴影 C”、“背景的反射 D”，另外还根据质感加入了“高光 E”，以表现立体感与质感。

05 头发之间很容易忘记涂色，所以还是涂多一点的好。

06 为头发上色后，用“橡皮擦”工具修正。为了查看是否已将颜色擦掉，将肤色图层关闭了。

07 为头发上色。基本方法与皮肤一样，为了增加头发的质感，用 Painter 的压感笔进行作业。

08 与皮肤、头发同样，注意光源，画出服装的颜色，Painter 的作业完成。

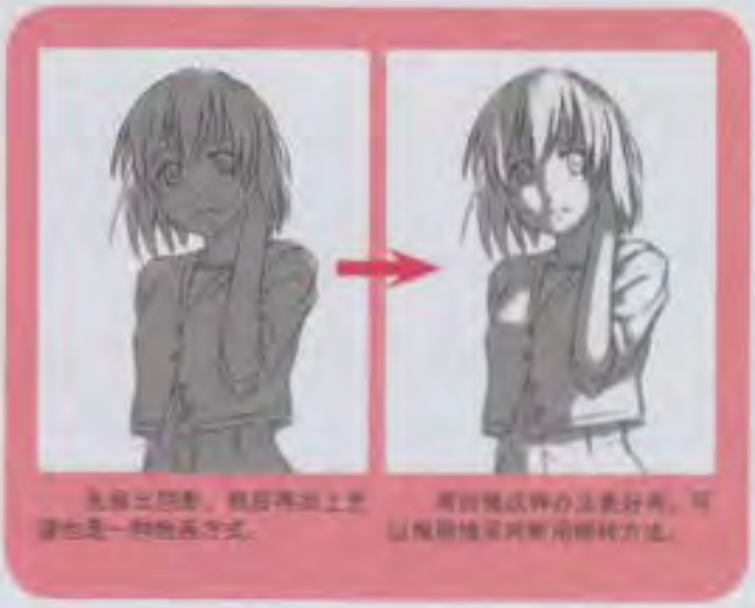
制造阴影的方法 Technic

01 假设光源来自右上方。不知道如何做阴影的话，可以先从裙子内侧等与光源无关的位置开始做阴影。

02 加上受光源影响的阴影。光源在画面右上方，则阴影在人物身体的右侧。

03 最后画出裙子和脚底等受影响的阴影，完成。

04 将刚才的3种阴影统一，成为完成稿的阴影。



先画出阴影，然后再加上光源也是一种绘画方式。

用铅笔或钢笔这类材料，可以根据喜好来决定绘画方法。

09 将光的反射，涂蓝色的图层用滤色重叠表现（画像为无图层效果）。

10 为了表现日光的强度，用白色作模糊工序。

11 删除海的辅助线，用 Photoshop 将潮水平线修平。若是使用 Photoshop 的话，按下 Shift 键，就能水平或垂直移动鼠标。

12 用 Photoshop 作最后收尾工作。为了让线稿更融合，将复制的线稿用"模糊"图层效果→"柔光"。此阶段，线稿颜色还是太重，在下面的原始线稿的"不透明度"中调节。

13 为了让线稿更融洽，将一部分线涂色，修改与背景不协调及线稿过粗的部位。

14 最后调整对比度以及其他平衡性，完成作品。

TITLE：〔美少女キャラの描き方〕
BY：〔入江泰浩，椎名見早子，小野正幸〕

Copyright © 2009 Colors Ltd.
Original Japanese language edition published by Seibundo-Shinkosha Publishing Co.,Ltd.
All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.
Chinese translation rights arranged with Seibundo-Shinkosha Publishing Co.,Ltd.,Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

©2010，简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。
本书由日本株式会社诚文堂新光社授权辽宁科学技术出版社在中国范围独家出版简体中文版本。著作权合同登记号：06-2009第100号。
版权所有　翻印必究

图书在版编目（CIP）数据

美少女的画法/（日）入江泰浩，（日）椎名见早子，（日）小野正幸著；程鹤译.一沈阳：辽宁科学技术出版社，2011.1
（超级漫画技法加强版，1）
ISBN 978-7-5381-6705-4

Ⅰ.①美… Ⅱ.①入…②椎…③小…④程… Ⅲ.①漫画-技法（美术）
Ⅳ.①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第199000号

策划制作：北京书锦缘咨询有限公司(www.booklink.com.cn)
总 策 划：陈　庆
策　　划：李　卫
装帧设计：刘敬利

出版发行：辽宁科学技术出版社
（地址：沈阳市和平区十一纬路29号　邮编：110003）
印 刷 者：北京天成印务有限责任公司
经 销 者：各地新华书店
幅面尺寸：185mm×260mm
印　　张：11
字　　数：100千字
出版时间：2011年1月第1版
印刷时间：2011年1月第1次印刷
责任编辑：宋纯智
责任校对：辉　心

书　　号：ISBN 978-7-5381-6705-4
定　　价：32.00元

联系电话：024-23284376
邮购热线：024-23284502
E-mail：lnkjc@126.com
http://www.lnkj.com.cn
本书网址：www.lnkj.cn/uri.sh/6705

美少女的画法

3位超人气画家亲自传授
美少女的绘画秘诀

[美少女主角篇]

魅力主角绘画技巧讲座

精品推荐

书名：《日本漫画名家的艺术世界1：最新漫画色彩使用技巧》
定价：38.00元

书名：《日本漫画名家的艺术世界2：漫画作品主题的表现方法》
定价：38.00元

书名：《日本漫画名家的艺术世界3：漫画表现与人物表现》
定价：38.00元

书名：《日本漫画名家的艺术世界4：如何成为职业画手》
定价：38.00元

上架建议：漫画技法

ISBN 978-7-5381-6705-4

9 787538 167054 >

定价：32.00元

本书网址：www.lnkj.cn/uri.sh/6705